080086
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
יוני 1998

# WIZ
# וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

## 86
גיליון

- משחקי תפקידים על תקליטור - FALLOUT
- מירוצים בגדול - GARND THEFT AUTO
- מלחמה בדינוזאורים - TUROK
- המיטב - WORMS 2 , PRO PILOT, LONGBOW 2 ,VIRTUAL SPRINGFIELD ועוד ועוד...

לגיליון זה
מצורף משחק ההרפתקה
"SHADOWS OF CAIRN"
על גבי CD·ROM
3 אסימונים בחינם ב-SEGA-CITY
לקוראי וויז - פרטים בעמ' 24-25

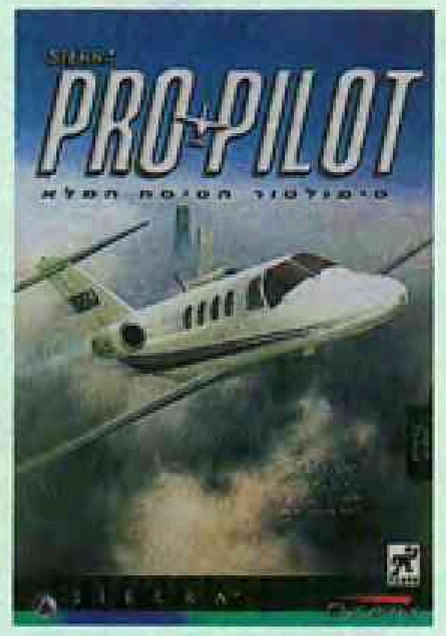
9 770793 992004 06

תמונת השער
מתוך המשחק: WORLD CUP 98

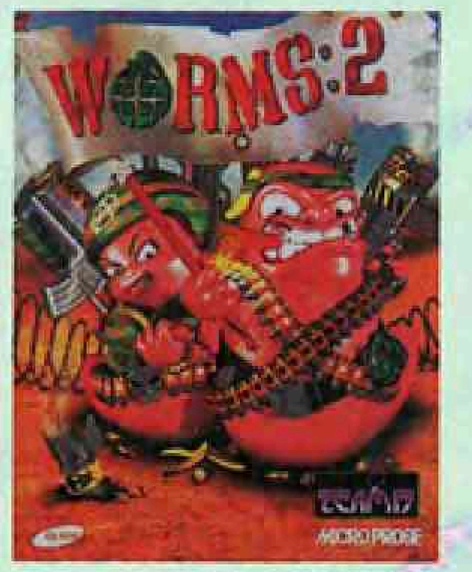
# תוכן העניינים

יוני 1998 ■ גיליון 86

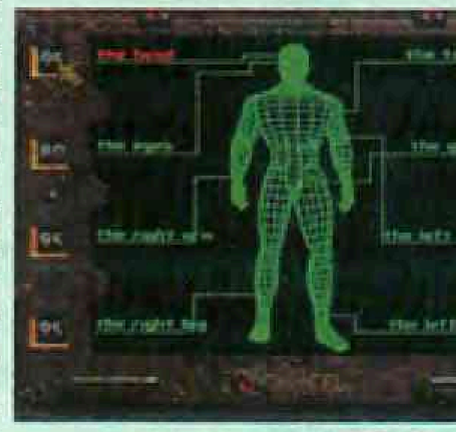

| | |
|---|---|
| חדשות מעבר לאוקיינוס | 4 |
| הוראות הפעלה | 7 |
| PC: חקירה מצולמת | 8 |
| PC: מצעד המשחקים | 10 |
| סודות מחדר התמיכה | 12 |
| CD סימולטור: PRO PILOT | 16 |
| CD אסטרטגיה: WORMS 2 | 18 |
| CD הרפתקה: VIRTUAL SPRINGFIELD | 19 |
| CD סימולטור: LONGBOW 2 | 20 |
| וויז עסקים | 22 |
| CD ספיישל: SEGA-דול מהחיים | 24 |
| לומדות | 26 |
| פוסטר | 28 |
| משולחנו של ד"ר וויז | 30 |
| CD אקשן: TUROK | 32 |
| אינטרנט: חדשות האינטרנט | 34 |
| אינטרנט: סדנת WEB | 36 |
| אינטרנט: שוויון ברשת, שאלה לעניין | 38 |
| CD סימולטור: GRAND THEFT AUTO | 40 |
| שיחות עם מורגן לה-פיי | 42 |
| CD אסטרטגיה: WARHAMMER: DARK OMEN | 43 |
| CD משחקי תפקידים: FALLOUT | 44 |
| משחקי תפקידים: שחר הארץ | 46 |
| PLAYSTATION | 48 |
| לוח | 50 |
| משחקים באמצע הדרך | 52 |

PRO PILOT - עמ' 16



WORS 2 - עמ' 18



FALLOUT - עמ' 44

## טריק החופש הגדול

רגע לפני שהחופש הגדול דופק בדלת ונכנס אל הבתים, מגיע חודש יוני וכאילו אומר "נעים מאוד, אני המארח שלכם לחודש הזה ולפני שתיכנסו לטיסות לחו"ל, למי הים התיכון, לכינרת, לים המלח, לים סוף או לכל מקום רטוב אחר - אתם חייבים להמתין כמה שבועות ולתת לי קצת כבוד..."

כשחשבתי על החודש הזה גיליתי דבר מעניין - למרות שנדמה כאילו החופש הגדול הוא גולת הכותרת של סוף שנת הלימודים, עושה רושם שהרגעים הבאמת יפים של השנה מגיעים לשיא דווקא כאן. קודם כל, נורא חם והעניינים מתנהלים בקצב אטי מהרגיל, אף אחד לא באמת משקיע בלימודים ומה שנשאר זה לתכנן איזו מסיבת סיום, לצאת ל"יום כיף" אי שם בצפון ולחשוב על התכנונים לחופש הגדול.

זה השלב שכולם משוכנעים שזה הולך להיות החופש שייזכר כחופש הבאמת גדול שהיה אי פעם, שחייבים להספיק לטפס על האוורסט, לכבוש את ההימאליה, לשיר "הו הסלע האדום" עם המלכה נור בפטרה, לצלם סרט עלילתי באורך מלא וכל זה בשבועיים וחצי הראשונים.

מה שבאמת מדהים בכל הסיפור הזה הוא שכולם יודעים מה באמת הולך לקרות במשך החופש הגדול, אבל רק מיעוט זניח באמת מודה בעניין הזה. אחרי הכל, כמעט כולם הולכים לתפוס את הכורסה הכי נוחה בבית, להכין את הטלפונים של מיטב הפיצריות השכונתיות, לראות הרבה, הרבה, הרבה טלוויזיה ולצפות במעט תוכניות על המלכה נור, על פטרה ועל האוורסט.

חוץ מזה, נדמה לי שחוץ ממסכי הטלוויזיה כמעט כולם יבלו המון זמן מול מסכי המחשב, כדי להשלים ידע חסר בנושאים כמו אינטרנט, חלונות ומשחקים, וכדי לבקר בכמה וכמה חנויות מחשבים יפות שנפתחו בשנה האחרונה. בכל אופן, לפני שאתם מפסיקים לתכנן תוכניות גדולות מחכה לכם עוד גיליון חדש שבטח כבר רוצה שתעברו לעמוד הבא.

*קובי סיט*

*תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.*


מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: מיכל מצליח ונטע כהן * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי ג'נינגס, ערן בן-סער, אבי סבג, טלי פרידמן, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, שי אבני, ענת סבט, עמית חסון-אלוני, מיכאל לוגסי, ג'ולי קוריטו-עזז, ערן פולוסוצקי וגרי דרוקמן. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, עוזי דור, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 * הפצה ראשית: בר - שיווק והפצה 03-6952118.
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.





חדש! מבית היוצר של Tomb Raider

DEATHTRAP DUNGEON

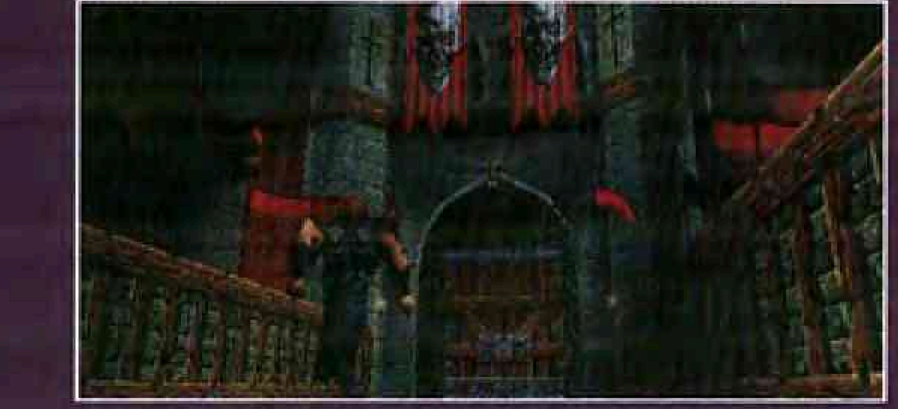
חוויה מהממת ד

DEATHTRAP Dungeon

"מלכודת המוות"

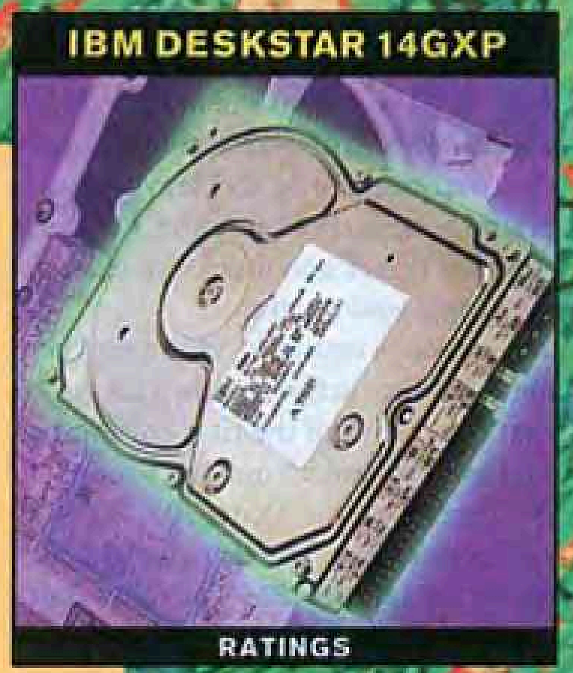
בוא נראה אם יש לך אומץ לשחק את המשחק הזה! DeathTrap Dungeon - אקשן שלא נגמר מבית היוצר של Tomb Raider! בוא לשחק אותה במשחק אקשן צמוס במפלצות, מסדרונות אפלים, מבוכים, דינוזאורים ולוחמים מאובזרים למופת. כל אחד מהם רוצה להרוג אותך. פגשת אויב בדרך? תפרק לו את הצורה. 10 רמות אפלות יוליכו אותך על הגבול הדק בין הנאה לכאב, וזה עוד לא הכל! קח לך דמות לוחם אמיץ או אולי Red Lotus (יפיפיה אכזרית) ותתחיל לקרוע את המסך!

ראה הוזהרת!



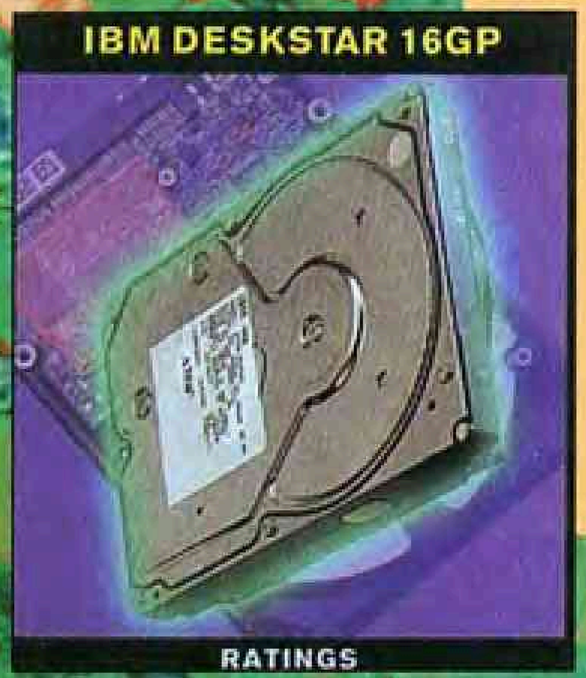
EIDOS INTERACTIVE

רוץ עכשיו לחנות הקרובה לביתך!
להזמנות צלצל: 03-5124040
www.deathtrapdungeon.com




### IBM DESKSTAR

חברת IBM החלה לשווק סדרת כוננים קשיחים מסוג IDE המתאימים לכל מחשב PC בנפח של 14Gb ו-16Gb!!!
מחיר הכוננים החדשים נע בסביבות $800-$750 והם פועלים בשיטת Ultra DMA ומבטיחים ביצועים נאים.




### Nokia 6110

חברת נוקיה, יצרנית הטלפונים הסלולריים, מפתיעה שוב. והפעם, טלפון סלולרי הכולל תקשורת אינפרא אדומה פנימית המאפשרת לתקשר עם מדפסות, מחשבים או טלפון נוקיה 6110 אחר...
שלח דואר אלקטרוני, הדפס תזכורות מתוך היומן הממוחשב ושלח את השמות ואת מספרי הטלפונים ליומן אלקטרוני נייד.
מעבר לכך, קיימים בתוכו 3 משחקים שבהם ניתן לשחק נגד מישהו אחר דרך התקשורת האינפרא אדומה ובמילים אחרות, כל מה שרצית מטלפון סלולרי וכמה תוספות בלתי צפויות...

### SlimLine

יצרני המחשבים הניידים פועלים עתה בכל הנוגע לעוביו של המחשב - חברת HP הציגה לאחרונה מחשב נייד מסוג פנטיום 2 עם מארז עשוי מגנזיום קשיח וקל שכל עוביו 1.8 ס"מ בלבד!

### CrossPad

הנה מוצר מעניין שפותח על ידי חברת IBM וחברת Cross Pen Computing, לוח ומחברת כתיבה רגילה עליה כותבים בעזרת עט מיוחד שבתוכו בנוי משדר זעיר.
לוח הכתיבה מסוגל לזהות את כתב היד ולהפוך את הכתוב לקובץ טקסט הנאגר בזיכרון פנימי - את התוצאה ניתן להעביר בעזרת כבל תקשורת למחשב PC ולייבא אותו לתוך כל מעבד תמלילים!!!
המחיר: $400 בארה"ב.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

### RCX

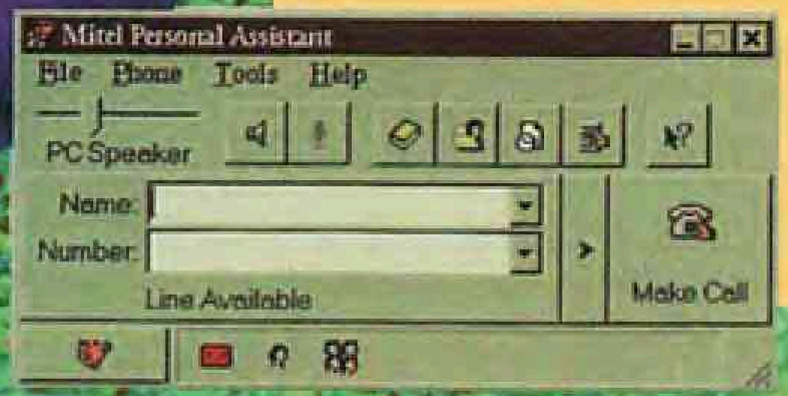
חברת לגו הציגה לאחרונה סדרה חדשה של משחקי הרכבה, הכוללים מחשב פנימי הניתן לתכנות שמתחבר לסוגים שונים של חיישנים ומנועים.
מערכת המשחק החדשה נועדה לבני 13 ומעלה ומאפשרת לבנות בקלות רבה רובוטים המסוגלים לבצע פעולות פשוטות ומורכבות בהתאם לכושר היצירתיות של המשתמש.
מחיר החבילה: $200 בארה"ב.

### Pen Partner

משטחים גרפיים קיימים כבר שנים רבות אך האיכותיים שביניהם יקרים מאוד ואלו שנמכרים במחירים נמוכים יותר לרוב בזול אינם שווים פרוטה...
Pen Partner הינו משטח גרפי איכותי במחיר סביר והרעיון הוא שהמשטח הגרפי מייצג את כל הנקודות המרכיבות את תמונת המסך שלך, כך שבעזרת עט מיוחדת ניתן לגעת בכל נקודה, למתוח קווים, לצבוע ולבצע פעולות שונות (השימוש העיקרי במשטחים גרפיים הינו בתוכנות עיבוד תמונה וציור).
עוד נזכיר כי ה-Pen Partner כולל במחיר גם תוכנת ציור ועיבוד תמונה איכותית ומחירו בחו"ל כ-500 ש"ח.

### טלפון PC

כמה יצרנים בעולם התקשורת עוסקים בשידוך בין טלפון למחשב - המוצר הבא הינו מכשיר טלפון מיוחד המחובר למחשב PC.
בעזרת תוכנה הפועלת ברקע (בזמן שהמחשב מבצע פעולות אחרות) ניתן לחייג לאנשים המופיעים בכרטסת, לקבל פרטים על אלו שמחייגים אליך (למנויי שיחה מזוהה), לקבל הודעות, להשאיר הודעות לאנשים מסוימים בעזרת קוד סודי ועוד.
בתוך הטלפון בנוי מודם/פקס המזהה אם השיחה היא לצורך דיבור או פקס ומפעיל את תוכנת הפקסים בהתאם לצורך. כמו כן, ניתן לשלוח הודעות קוליות שהוקלטו לאנשים שונים ובשעות הנקבעות מראש.
מחיר הצעצוע $300 בארה"ב.




### GigaSampler

המוצר הבא נועד למוסיקאים ומהווה מהפכה אמיתית בתחום הסמפלרים ("דוגמים").
סמפלר הינו מכשיר המאפשר לדגום (להקליט) צלילים הנאגרים בזיכרונו ומאוחר יותר ניתן לנגן במקלדת תוך שימוש בצלילים שנדגמו, כך שניתן להפיק צלילים איכותיים ונאמנים יותר למקור.
עד היום הבעיה של הסמפלרים הייתה נעוצה בגודל הדגימות שניתן להקליט היות והם מבוססי זיכרון פנימי RAM (כמו במחשב). GigaSampler הינה תוכנה מהפכנית המאפשרת לדגום קטעים שונים ללא מגבלת זמן או גודל הודות לטכנולוגיה מיוחדת שפותחה על ידי יצרנית המטוסים והחלל Rockwell.

### TV Amazing

TV Amazing הינה קופסה חיצונית המתחברת אל כרטיס הקול שלך ובין כרטיס התצוגה למסך והופכת את המחשב למקלט טלוויזיה!

כמו כן, ניתן לקבל תמונה בגודל חלון או על פני כל המסך מבלי להפריע לפעילותו השוטפת של המחשב.

המחיר בחו"ל הוא כ-650 ש"ח.

### Dazzle

הנה הפתרון לאלו המחפשים לדחוס סרטי וידאו (חיסכון בנפח) כדי שיוכלו לשמור אותם בכונן הקשיח או לצרוב על גבי CDR. Dazzle הינה יחידה חיצונית המתחברת אל שקע המדפסת ובעזרת תוכנה היא מאפשרת להקליט וידאו אל תוך המחשב, ולדחוס אותו בשיטת MPEG-1 הניתנת לצפייה מאוחר יותר על ידי כל כרטיס תצוגה מודרני.

כמו כן, כוללת התוכנה גם אפשרויות עריכה רבות ומחירה בחו"ל כ-800 ש"ח.

### SyJet

אחד מפתרונות הגיבוי הטובים ביותר היום הינו ה-SyJet (כונן נייד בעל מדיה שליפה וניתנת להחלפה).

ה-SyJet מתפקד ככונן קשיח בנפח 1.5Gb, מתחבר אל שקע המדפסת במחשב ומסוגל להעביר נתונים בקצב של 7Mb לשנייה.

מחיר המוצר בחו"ל הוא כ-1,500 ש"ח.

### Yamaha CRW 4260T

חברת Yamaha מייצרת צורבים מהאמינים ביותר בעולם. לאחרונה החלה החברה לשווק דגם הקורא במהירות 6X, צורב CDR רגיל (חד פעמי) במהירות 4X וצורב CDRW (מדיה רב פעמית) במהירות 2X.



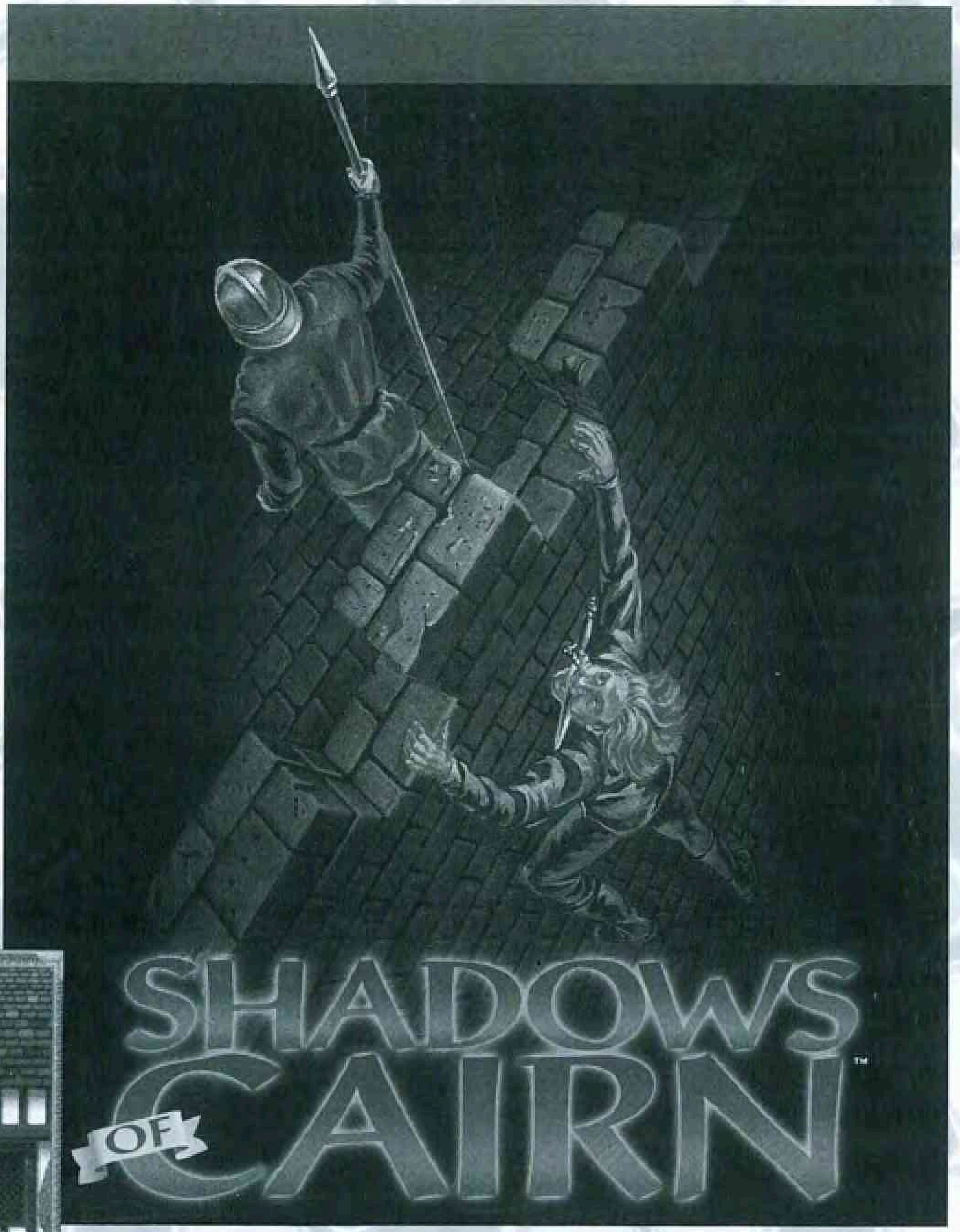
# הוראות הפעלה

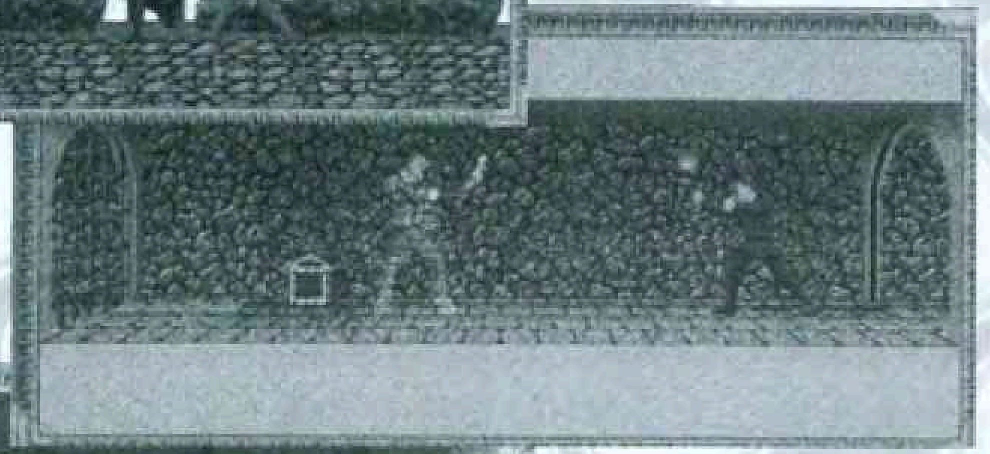
### דרישות מערכת

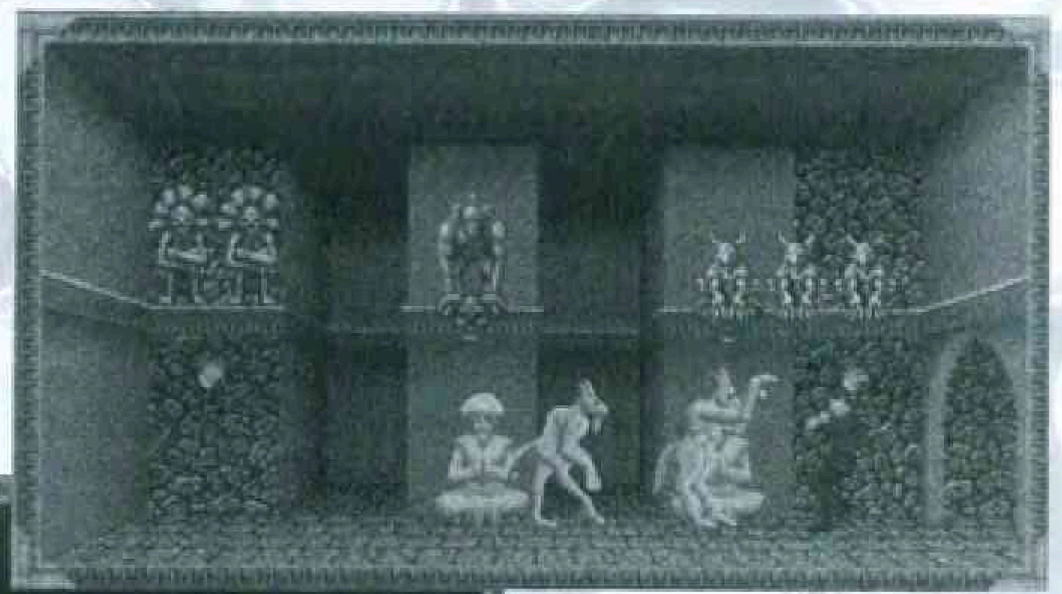
מעבד 486
8Mb זיכרון פנוי
15Mb מקום פנוי בכונן הקשיח
כרטיס מסך SVGA
כרטיס קול SOUND BLASTER או תואם

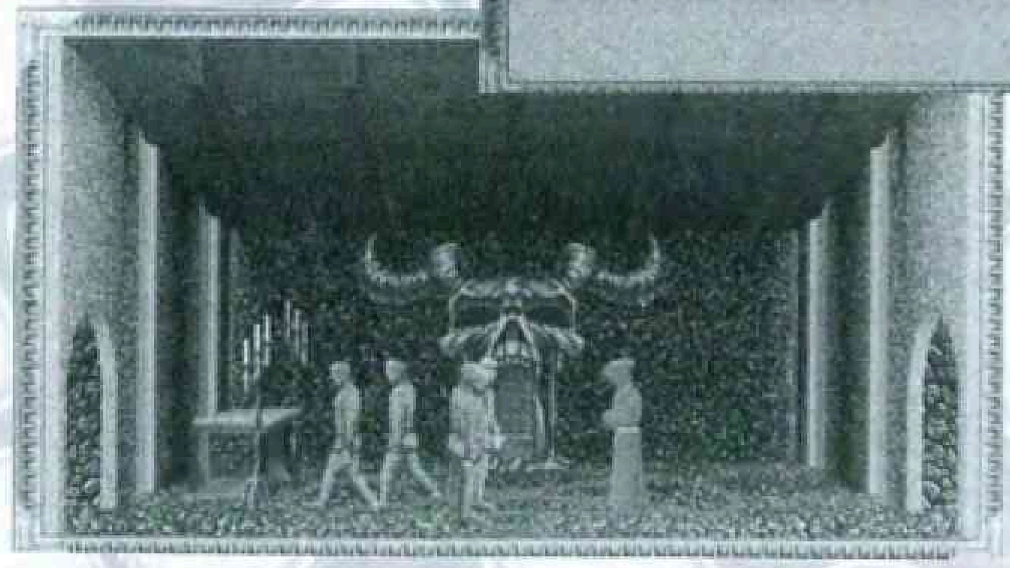
### הוראות התקנה

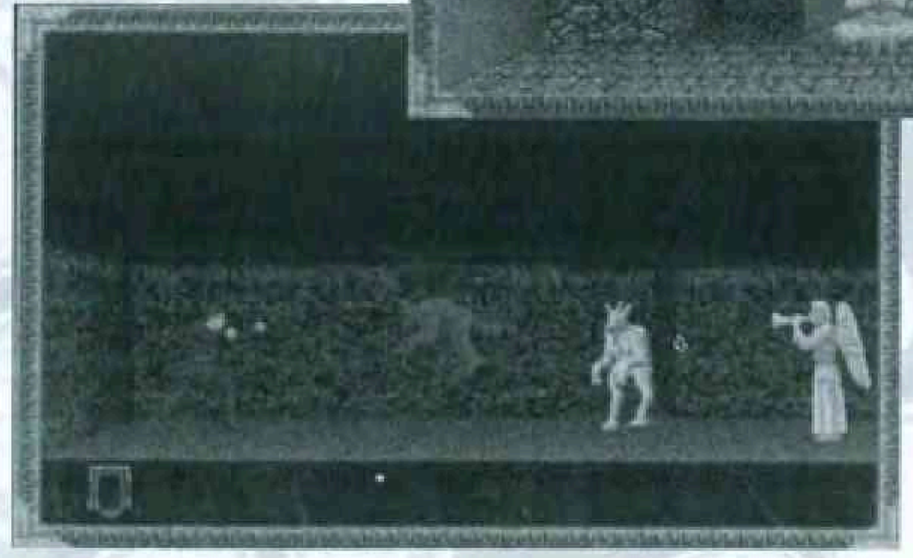
1. עבור למצב DOS.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת :D (כשהאות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך), ולחץ על Enter.
3. הקש INSTALL ולחץ Enter.
4. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.











# LANDS OF LORE
## GUARDIANS OF DESTINY
# עכברים ומפלצות

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

בפרק השני בסדרת DRAGON LORE, בנה של המפלצת (שהכבסנו בפעם הקודמת) מקבל ירושה מוזרה מאימו ומשנה צורתו למפלצת גדולה ולעכבר קטן - עליך לגלות כיצד לשלוט בכוחות המוזרים, לחשוף את האמת ולהציל את העולם ממחצית כוחות הרשע והשחור.

1 הזמן שובר קירות.

2 על הקיר יש זרוע מוסתרת.

3 במחסן המנזר יש אזור סודי.

4 כדאי להתחלף עם קיטיארה.

5 שמור על המילה שלך.

6 זה המקום לשרוף.

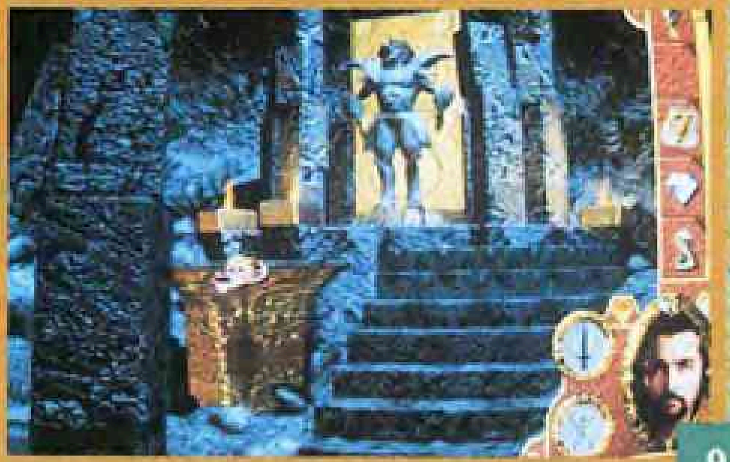


PC

# חקירה מצולמת

7 דרך לעכברים.

8 שלוש אבנים יעירו את הקיסר.


9 ועכשיו... פסלים מהלכים.

10 העיר התחתית.

11 רצוי לגלוש על הקרחון.

12 שתי אבנים והקיר נעלם.

13 רק אבן נשמה תשחרר את הקוסמת.

14 תהיה זריז, הגשר נעלם.

15 העיר בשמיים מדהימה.

16 בתור מפלצת גדולה אתה אבוד.

17 הקרב האחרון.

18 האוראקל עוזב אותך.

# מצעד המשחקים

# דרמה בעיצומה

STARCRAFT של BLIZZARD פורץ למקום הראשון שלא מפסיק לעבור תהפוכות בחודשים האחרונים. הפעם, עושה רושם שהשינוי יישאר איתנו זמן רב יותר, כי מדובר במשחק האסטרטגיה הטוב ביותר שראינו עד כה. ממש אחריו נמצא המתחרה הגדול TOTAL ANNIHILATION שנשאר במקום השני, ואת שלושת הגדולים סוגר QUAKE II שרק בחודש הקודם היה במקום הראשון. מכאן ועד המקום ה-6 אפשר לומר שהעסקים כרגיל, אך התפתחות באמת מעניינת נרשמה במקום ה-7 אליו התדרדר DIABLO, להיט הענק הקודם של BLIZZARD (לפני STARCRAFT), שרק לפני חודש סגר את שלושת הגדולים.

GAGAURIC של VISION פורץ למקום ה-8. ולמען האמת עיתונות המחשבים העולמית עדיין לא יודעת איך לאכול את העניין הזה (אם אתם סקרנים אתם מוזמנים להיכנס לאתר של VISION ולהתרשם).

את 10 הגדולים סוגרת עוד הפקת אקשן/אסטרטגיה בשם BATTLEZONE מבית ACTIVISION, כאשר פריצה נוספת נרשמה במקום ה-11 אליו הגיע סימולטור נוסף מסדרת מלחמת הכוכבים. שמו המלא הוא COOLHAND STARWARS SUPREMECY (REBELLION) והוא מבית LUASARTS שזוכה לנוכחות מרשימה ב-20 הגדולים.

מול ההצלחות הגדולות מסתבר שהמדרגים לא עושים חיים קלים ל-EA ול-FIFA 98, שלאחר שטיפס מהמקום ה-12 ל-10 התדרדר אל המקום ה-13. בעיה דומה נרשמה לצד משחק המירוצים האסטרטגי GRAND THEFT AUTO, אשר טיפס מהמקום ה-15 אל ה-9 וכעת צנח למקום ה-19. מגמת ירידה בולטת נרשמה לצד JEDI KNIGHT הוא DARK FORCES II שצונח 7 שלבים אל המקום ה-15.

שתי חזרות מעניינות אל 20 הגדולים נרשמו לצד RIVEN (המשכו של MYST) שמגיע אל המקום ה-19, ו-MYTH שמטפס מהמקום ה-22 אל המקום ה-20.

## המודחים:

- ★ RAIDER 2 מהמקום 12 אל ה-21.
- ★ CARMAGEDDON מהמקום 14 אל ה-25.
- ★ C&C RED ALERT מהמקום ה-15 אל ה-23.
- ★ X-COM 3 מהמקום ה-17 אל ה-27.
- ★ GETTYSBURG מהמקום ה-19 אל ה-30.
- ★ BLADE RUNNER מהמקום ה-20 אל ה-25.

**הכתובת לדירוג:**
Jojo Productions
Balderikstraat 16
The Netherlands 3032 HC Rotterdam
jojo@xs4all.nl

**לגולשי אוטוסטרדת המידע:**
http://www.worldcharts.com

| שם החברה | שם המשחק | מספר שבועות | דירוג קודם | דירוג נוכחי |
|---|---|---|---|---|
| BLIZZARD | STARCRAFT | 4 | (–) | 1 |
| GT | TOTAL–ANNIHILATION | 28 | (2) | 2 |
| ACTIVISION | QUAKE II | 20 | (1) | 3 |
| MICROSOFT | AGE OF EMPIRES | 24 | (4) | 4 |
| INTERPLAY | FALLOUT | 24 | (5) | 5 |
| NEW WORLD | HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 | 70 | (6) | 6 |
| BLIZZARD | DIABLO | 64 | (3) | 7 |
| VISION | GAG AURIC | 10 | (–) | 8 |
| LUCASARTS | THE CURSE OF MONKEY ISLAND | 24 | (7) | 9 |
| ACTIVISION | BATTLEZONE | 12 | (38) | 10 |
| LUCASARTS | STARWARS REBELLION | 4 | (–) | 11 |
| ORIGIN | WING COMMANDER PROPHECY | 16 | (11) | 12 |
| EA | FIFA 98 | 22 | (10) | 13 |
| DMA | GRANDTHEFT AUTO | 20 | (9) | 14 |
| MICROPROSE | JEDI KNIGHT II | 28 | (8) | 15 |
| MICROPROSE | MASTER OF ORION | 74 | (13) | 16 |
| MICROPROSE | CIVILIZATION 2 | 112 | (18) | 17 |
| BULLFROG | DUNGEON KEEPER | 44 | (16) | 18 |
| CYAN | RIVEN | 24 | (27) | 19 |
| EIDOS | MYTH | 22 | (22) | 20 |

מאת: ערן פולוסצקי

# טיפים

## C&C – SOLE SURVIVOR

★ אל תתחיל במתקפה לפני שהתחזקת וגילית חלק גדול מהמפה.
★ אם אתה רואה תיבות נעלמות מסביבך, יש אויב מוסתר לידך.
★ זכור היכן נמצאות התיבות הירוקות המרפאות - כך תוכל לחזור אליהן כשאתה פגוע.

## NIGHTMARE CREATURES

★ תקוף וברח - זו הטקטיקה הטובה ביותר.
★ פירוק זומבים לשניים זה קל, יעיל ומבדר. פשוט לחץ על מקש "קדימה" והוסף לחיצה מהירה על מקש התקיפה כדי להנחית מכה עוצמתית בכל פעם שאתה יוצר מגע עם האויב.
★ במידה שזה אפשרי (וזה אכן אפשרי במקרים רבים, במיוחד עם החרקים המגעילים) תקוף מאחור.
★ היצורים המימיים הם ענקיים ויש להם זרועות גדולות ונבזיות. למזלך, פעמים רבות יש לידם איזשהו סוג של חומר נפיץ. ירייה אחת מהאקדח שלך לכיוון חומרי הנפץ, ואתה יכול לנפנף לשלום לתמנון המכוער.
★ זכור שלעתים האויב שמולך יכול למות, והוא נשאר עומד רק מכיוון שהמכות שלך גורמות לכך. דרך אגב, בעיטות מהירות קדימה הן הדרך הטובה ביותר להעביר את המסר שלך לחלק מהיצורים.

## RED BARON II

לרוב המטוסים של בעלות הברית יש מנוע שהוא דלוק או מכובה, ללא רמות שונות של מהירות באמצע. אם אתה טס עבור הגרמנים, השתמש במצערת כיתרון, ושנה מהירות לעתים תכופות (שים לב שהמשחק מאפשר שימוש במצערת במשחקים מרובי משתתפים, ולכן אל תסמוך על יתרון זה במשחקים כאלו).

אם אויב כלשהו עבר מולך אל אחד הצדדים, לא כדאי שתפנה באותו כיוון (וזה מה שעושה כל טייס מתחיל) - פנה לכיוון השני, ונסה להתמקם מאחורי הזנב שלו.

בקרבות אוויר "לוהטים", אל תחשוב בצורה דו ממדית בלבד ותפנה רק לצדדים (עוד טעות שטירונים נוטים לעשות), אלא תזכור לשנות גובה, לטפס ולצלול בזמן שאתה פונה.

## WAR WIND 2: HUMAN ONSLAUGHT

★ נסה לפזר את היחידות שלך. אמנם נכון שיש יתרון לריכוז כוח האש שלך, אך במשחק יש כלי נשק רבים עם אפקט של פגיעה בשטח רב, וזה יכול להיות הרסני למדיי לגבי היחידות שלך.

★ היזהר מאוד בזמן שאתה נלחם ליד כפרים ניטרליים. ירייה טועה אחת שתפגע במקומי או אפילו בבניין יכולה לגרום לכל הכפר להילחם נגדך, וכך תיאלץ להרוג שותפים פוטנציאליים.
★ השתמש תמיד ביחידות הפחות מנוסות שלך בגל הראשון של התקפה, ושמור את יחידות העילית שלך להתקפות מדויקות, כך שתוכל לסגת איתם במהירות כדי שלא ימותו.

## Deadlock II: Shrine Wars

★ נסה תמיד לתפוס מבנים על החוף. טריטוריות עם גישה לים מאפשרות לך להקים נמל שיספק לך הכנסה וכן ספינות מלחמה.





★ בזמן שאתה תוקף פלטפורמות בים, שלח רק יחידות אויב כדי שלא ייפגעו מהגנת הטורפדו (אלא אם האויב שלך מספיק חכם כדי לבנות גם הגנות אוויריות).
★ בניית הבניינים בגרסה הבסיסית שלהם ואז שיפור שלהם, זו דרך שגוזלת יותר זמן, אך היא מבזבזת הרבה פחות כסף ומשאבים מאשר בניית הבניינים בצורתם המתקדמת מלכתחילה.

## Evolution

★ כדי ללמד את עצמך כיצד לשחק נכון, התחל משימה בתקופה קדומה, ובחר לשחק ללא אסונות וללא מתחרים. לאחר שממש תצליח ליצור צורת חיים "נעלה" יותר מהאורגניזם ההתחלתי שלך, נסה לשחק עם אסונות ועם מתחרים.
★ בזמן שאתה מפתח מין שדורש סוג חדש של תוואי שטח, חכה עד שהשינוי עומד להתרחש, ואז העבר את היחידה שלך לאזור אותו היא תצטרך בצורתה הבאה. ברגע שהגיע זמן ההתפתחות, בחר ביחידה המתאימה והפוך אותה למין החדש. בדרך זו לא תאבד את כל העבודה הקשה שהשקעת על ידי כך שהמין החדש שלך ימות לפני שהוא מגיע לאזור המחייה שלו.
★ זכור שמינים שהם טורפים ספציפיים ויעילים, לא ישרדו זמן רב - הקמת מינים שישמרו על המין המרכזי שלך זה דבר נחמד, אבל המין המרכזי שלך ייפגע.

## Jedi Knight: Mysteries of the Sith

★ שים לב למפה הדו ממדית כדי למצוא מקומות ומעברים נסתרים.
★ שלבים רבים דורשים מעבר דרך מקומות שמתגלים רק לאחר שימוש בחרב האור שלך.
★ שמור את כוכבי הכוח שלך לשלבים המאוחרים, בהם באמת תצטרך אותם. הגדל את הכוחות ההתקפיים שלך כמו זריקת החרב וההשמדה.

## LAST BRONX

★ בדומה למשחקים רבים אחרים, אם תשחק לבד במצב של שני שחקנים, תוכל להתאמן על תנועות הקומבו ועל הזריקות המיוחדות ללא דאגות מיותרות.
★ הפעל את כל האופציות הגרפיות, ומהירות המשחק תהפוך לסופר אטית (גם על פנטיום מהיר) - זה יכול להיות יעיל אם המשחק קצת מהיר מדיי בשבילך, ואז עליך לכוון את האופציות הגרפיות כדי להגיע למהירות שמתאימה לך.
★ הגן על עצמך בקביעות. האויבים שלך משתמשים בכלי נשק חזקים שיכולים להוריד לך המון בריאות במכה אחת - היזהר ושמור על עצמך עד שאתה רואה פרצה.
★ זכור שההגנה לא עוזרת נגד הטלות ונגד הפלות עם הרגל, לכן שמור על מרחק סביר מהאויב שלך.

## MAN OF WAR

★ צפה להרבה בלבול בשלבים הראשונים של המשחק כשאתה מנסה ללמוד את המשחק. כדאי לך לנסות את משחק המערכה מכיוון שהוא מתחיל עם משימות קטנות, ועם פחות ספינות עד שתתרגל למשחק.
★ שים לב לפרטים הקטנים בכל משימה

- בחלק מהמשימות יש אופציית יציאה שמאפשרת לך לברוח עם ספינות שנפגעו.

## MTG: Duels of the PlanesWalkers

★ בזמן שאתה בקרב, לחץ על F6 כדי להגיע למצב CHAT (אל תלחץ על "T"!). ייתכן שתצטרך ללחוץ על יהלום ה-MANALINK פעם אחת לפני ש-F6 יעבוד.
★ השג קסמים של העתיקים - זה שווה את המחיר בזמן קרבות הקרקע.
★ תמיד נסה לשחק עם מישהו שמדורג גבוה יותר ממך. בדרך זו אתה זוכה ביותר אם אתה מנצח, ואתה מפסיד פחות במידה שתפסיד.

# צ'יטים

## STREETS OF SIMCITY

בזמן שאתה במצב של שחקן אחד ולא במשימה מיוחדת, לחץ Ctrl+Alt+X, כדי להפעיל את אופציית הרמאות, ואז הכנס אחד מהקודים הבאים (שים לב! הכל באותיות קטנות!):

mr fabulous - חסינות.
lock and load - תחמושת מלאה.
sampo - $999,999
im back - תיקון הנזקים.
cruise control - מאפשר בקרת שיוט אוטומטית.
beefcake - מוסיף את כל כלי הנשק והשיפורים.
earth - כבידת כדור הארץ.
moon - כבידת הירח.
mars - כבידת מאדים.
jupiter - כבידת יופיטר.

## UPRISING

כדי לאפשר את הצ'יטים הבאים לחץ על מקש M, הכנס את הקוד ולחץ על Enter.

CHUMP - מצב "אל" - אתה בלתי פגיע!
DANGEROUS - נשק בלתי מוגבל.
TUFF ASS - אתה מקבל סופר-כלי נשק.

נסו לרשום את הקודים מספר פעמים כדי לקבל קומבינציות שונות.

## BLOOD

MPKFA - מצב "אל".
IDAHO - כל כלי הנשק, התחמושת והאספקה.
KEYMASTER - כל המפתחות.
CALGON - קפיצת שלב.
COUSTEAU - בריאות מלאה.
GRISWOLD - שריון מלא.
BUNZ - שני אגרופים.
ONERING - היעלמות.
EVA GALLI - מאפשר מעבר דרך קירות.
GOONIES - מראה את כל המפה.
RATE - מראה את קצב הפריימים.
KEVORKIAN - נסה בעצמך...
NOCAPINMYASS - אתה בלתי פגיע.
CAPINMYASS - מבטל מצב חסינות.
LARA CROFT - כל כלי הנשק + תחמושת בלתי מוגבלת.
SATCHEL - כל החפצים.
SPORK - 200 בריאות.
MARIO - מקפיץ אותך שלב.
STERNO - מעביר את המסך לשחור (FADE).
JOJO - מסך המלה השתוי.
FUNKY SHOES - קפיצה גבוהה במיוחד.

## Blood and Magic

כדי לאפשר את הצ'יטים הבאים, לחץ על המקש Alt בזמן שאתה מקיש. שים לב: גם היריב שלך יכול להרוויח מהצ'יטים!

BOOST:300 - מוסיף כוח קסם.
ELMINSTER - הכל נחקר מידית.
ACOLYTE - מזמן גולם.
ALASKA - מזמן גנום.
SMOG - מזמן תולעת ענק.
JARETH - מזמן גובלין.
FATHER - מזמן כוהן.
MERV - מזמן גריפין.
WOLVERINE - מזמן דרואיד.
CONCRETE - מזמן גולם אבן.
GREMLIN - מזמן קוסם (ENCHANTER).
MERLIN - מזמן קוסם (WIZARD).
DEAD FLESH - מזמן זומבי.
FATAL ATTRACTION - מזמן יצור זועם.
FLYING MONKIES - מזמן גרגויל.
BODY GUARD - מזמן שומר.
LANCELOT - מזמן פאלאדין.
YOGI - מזמן סייר.
SEDUCTION - מזמן נימפה.

## FIFA 98

EAC ROCKS - מצב ראשים גדולים.
JOHNNY ATOMIC - אתה צולל.
DOHDOHDOH - כדור משוגע.
URLOFUS - קירות בלתי נראים.
XPLAY - נסה את זה!
FOOTY - מהלכים מטופשים.

## WAR WIND 2

כדי לאפשר את הצ'יטים, לחץ Enter, הקלד את הקוד המתאים (כולל סימן הקריאה), ואז לחץ שוב על Enter - כעת תופיע ההודעה "CHEATER MOST FOUL".

THESUNALSORISES! - מגלה את המפה.
GOLDENBOY! - מוסיף לך 5,000 משאבים, ו-1,000 בוטניום.
ONAMISSIONFROMGAWD! - מאפשר בנייה מהירה ואיסוף משאבים מהיר.
IAMTHEBISHOPOFBATTLE! - מנצח במשימה הנוכחית.
THEGREATPUMPKIN! - מנצח את המערכה כולה.

## GRAND THEFT AUTO

**במסך הפתיחה, החלף את שם הדמות שלך עם אחד הקודים כדי להפעיל אותם.**

ITSGALLUS - מאפשר את כל השלבים והערים.
NINEINAROW - כנ"ל.
SUPER WELL - כנ"ל.
IAMTHELAW - אין משטרה בעיר.
STEVESMATES - כנ"ל.
ITCOULDBEYOU - התוצאה גדלה ב-999,999,999.
SUCKMYROCKET - אתה מקבל שריון, כל כלי הנשק ומפתח ליציאה מהכלא.
ITSTANTRUM - חיים בלתי מוגבלים.
BUCKFAST - לחץ על מקש ה-"*" כדי לקבל את כל כלי הנשק.
PORKCHARSUI - נותן אינפורמציה לגבי המשחק.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

8675309 - מראה את כל המפה.
32167 - נותן לשחקן 5 דרקונים שחורים (אם יש מקום וזה לא בעיר).
911 - מנצח את המערכה הנוכחית.
1313 - הפסד מידי.
123456789 - מגדיל את המזל של היחידות שלך.

## Need for Speed 2

הכנס את הקודים הבאים במסך ה-SETUP.

BMW - אתה נוהג ב-BMW.
HOLLYWOOD - נותן לך גישה למסלול הבונוס.
PIONEER - הופך את המכונית שלך למהירה יותר.
SEMI - מאפשר לך לנהוג במשאית.
ARMYTRUCK - אתה נוהג במשאית צבאית.
VWBUG - המכונית הישנה והטובה.
TANK - אתה נוהג בטנק.
VOLVO - אתה נוהג בוולבו.
BUS - אתה נוהג באוטובוס צהוב.
JEEPYJ - אתה נוהג בג'יפ.
VANAGON - נסה ותראה!
LANDCRUISER - אתה נוהג בטויוטה לנד-קרוזר.
MERCEDES - אתה נוהג במרצדס.
MIATA - אתה נוהג במזדה מיאטה.
QUATTRO - אתה נוהג באודי קווטרו.

פעם נוספת אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, צ'יטים, וכל מה שתרצו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם. כתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד: 51114. כמו כן אתם יכולים לשלוח פקס למספר 03-5708174. רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשם ולכתובת.

# הרפתקאות בשחקים

## PRO PILOT

מאת: משה אגמי

**אלו מביניכם שמבינים עניין, בוודאי מכירים את Sierra ממשחקי ההרפתקאות הגדולים, אך במקרה זה מביאה החברה סימולטור אזרחי חדש.**

כמעט כמו בכל סימולטור מטוסים, אתם לא יכולים לגשת למטוס לתת גז ולהמריא, שכן בדרך כלל נדרש המשתמש להשתתף בסדרה מפרכת של אימונים. לכן, שמחתי לראות שאחת הנקודות הטובות ביותר ב-PRO PILOT הם שיעורי הטיסה. וכך, לפני שאתם מנסים את כוחכם בטיסה עצמה, תיכנסו אל השיעורים ותלמדו את כל הפעולות הבסיסיות שנדרשות כדי להטיס את הססנה 172 (אגב, לפני שתוכלו להתחיל בשיעורים תידרשו להכניס את התקליטור השני אל הכונן).

לפני הטיסה כדאי מאוד שתבדקו את המטוס: מד הדלק, מד לחץ האוויר וכו'. בנוסף, תצטרכו לתאם את הטיסה עם מגדל הפיקוח ולקבל ממנו אישור המראה ונתונים שונים להם תזדקקו כאשר המגמה היא לתת תחושה מציאותית עד כמה שאפשר. בכל אופן, תצטרכו לחכות לכל האישורים השונים, לוודא שאינכם נכנסים אל מסלולו של מטוס אחר ולהקפיד על כל כללי התעופה האזרחית.

מעבר לכך, תוכלו להתאים את מזג האוויר בו תטוסו, את לחץ האוויר ואת נקודת המבט של הטייס. ובאמת, מבחינה זו ה-PRO PILOT נותן למשחק מגוון נחמד של אופציות המוסיפות לו עניין.

**אבל אחרי הכל, חובתנו לשאול - מה מחדש לנו המשחק הזה ובמה הוא עולה על משחקים אחרים?**

נכון שלא כל משחק צריך להביא בשורה חדשה שיודיעו עליה בחדשות של שמונה, אבל למה ליצור משחק חדש, כשלמעשה הוא לא מחדש דבר. לטעמי, סיירה נכשלה אם היא רצתה להיכנס אל תחום הסימולטורים במשחק הספציפי הזה (אחרי הכל, כבר ראינו סימולטורים טובים מה-PRO PILOT, כמו ה-Flight Unlimited וכמו ה-FS98 של MicroSoft), מכיוון שהיא חייבת לחדש משהו כדי לחדור לשוק הצפוף הזה.

עוד הערה לסיום נוגעת לעובדה שבתחילת המשחק מתקבל הרושם שעל המשחק עבדו גאוני גרפיקה - הפתיחה מצוינת, הווידאו מעולה ויכול לשמש כפרומו למשחק, אך הבעיה שהמשחק עצמו לא בנוי כך - וחבל. אחרי הכל, הגרפיקאים היו נוהגים בחוכמה לו היו משקיעים יותר בפרטים, החל מתא הטייס ועד לנוף הנשקף מן המטוס.

לסיכום, מדובר פה בסך הכל במשחק נחמד, שאפשר להעביר איתו את הזמן. אבל הבעיה היא לא במה שהמשחק נותן, אלא במה שהוא לא נותן וזה חידוש בתחום הסימולטורים. אבל איך שלא יהיה, צריך לברך את סיירה על כניסתה אל תחום הסימולטורים, בתקווה שבפעם הבאה יצליחו יותר.

### WIZ EXPRESS

**קהל יעד:** אוהבי סימולציית תעופה אזרחית

**בעד:** כבוד לסיירה, התפעלות משיעורי הטיסה.

**נגד:** כבוד לסיירה, היעדר מקוריות.

# הטובים לסימולטורים!

F-15, הסימולטור המושלם והטוב בעולם, נוחת עכשיו בתוך המחשב שלך. זו חוויה שתעבור בטיסה.

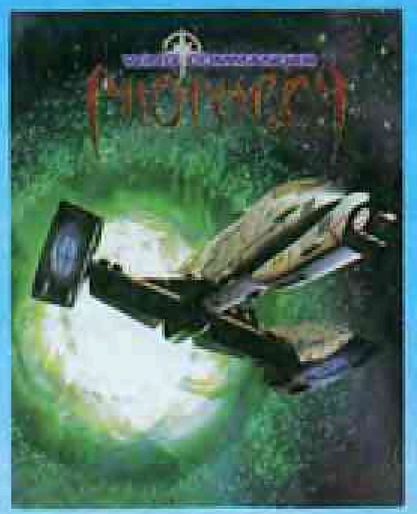
F-15, המטוס המהיר והחזק ביותר עם הטכנולוגיות הכי מתקדמות, ויכולות התמרון שראית עד היום רק בסרטים, טס עכשיו בתוך המסך שלך ואתה יכול לשלוט בהכל: טילים מתבייתים על גלי חום, ראיית לילה, לחימה בכל סוגי מזג האוויר, יותר מ-30 מערכות נשק בלעדיות, תדלוק אווירי, פצצות חכמות ועוד.

תתיישב בתוך תא הטייס התלת מימדי ששוחזר בדיוק כמו ב-F-15 אמיתי, ותתחיל לשחק אותה.

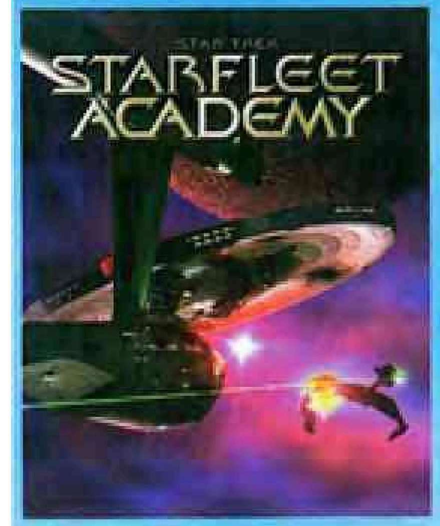
מיוצר ע"י JANE, מפתחת הסימולטורים הטובה בעולם.

## אתה חייב לטוס ולקנות את המשחק הזה!

JSF - חברת לוקהיד, מרטין ובואינג נבחרו לתכנן את מטוס הסילון לחיל האויר במאה ה-21. האם אתה האיש המתאים ביותר להטיס אותו? סימולטור טיסה מתוחכם ומתקדם ביותר עם אפשרות למשחק רשת של 16 שחקנים במקביל.



Wing commender profacy - משחק ההמשך של הטרילוגיה המצליחה של Wing Commander, סימולטור החלל הנמכר ביותר בעולם. גזע חדש של חייזרים מאיים על המשך קיומו של העולם.




Star Fleet Academy - עלה על טיסת הסימולציה המקורית של Star Trek, סדרת הענק עטורת הפרסים. קפטן קירק, צ'קוב וסולו יקחו אותך ל-25 משימות נועזות מתמיד, אי שם ברחבי היקום.

ניתן להשיג עכשיו בחנות המחשבים הקרובה לביתך.
להזמנות צלצל 03-5124040

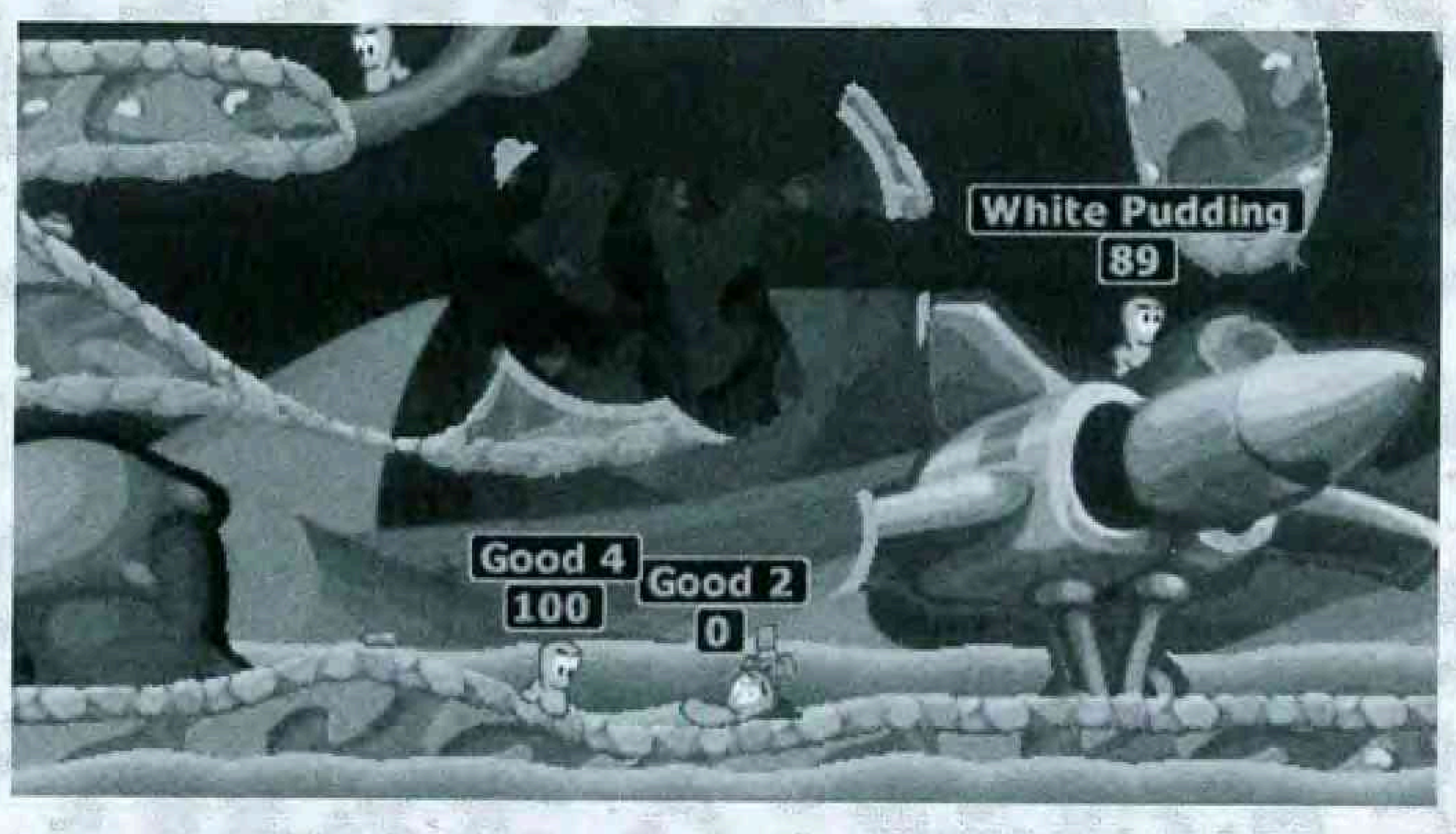
הד ארצי multimedia זה שם המשחק

# Worms 2
## שובם של התולעים

מאת: ענת סבט

**הם אולי חברים של הגנן והדייג ואולי נראים תמימים, אך החבר'ה הקטנים של "Team 17" מטורפים לגמרי...**

עכשיו זהו הזמן להסדיר את העניינים ולומר שבזמנו Worms לא זכה לביקורת הולמת. אמנם היו לו כמה בעיות טכניות, גרפיקה לא ברורה, מערכת שליטה מוזרה ומנועי משחק עם תקלות רבות, אך הוא היה משחק שונה ומתוחכם, מה גם שכמשחק רב שחקנים הוא היה אחד המוצלחים ביותר.




**השאלה הנשאלת כאן היא האם התקופה שעברה נוצלה היטב לשיפוצים, לכיוונונים נחוצים ולניצול מקסימלי של הזיכרון?**

ובכן, התשובה חיובית. Worms 2 הוא חגיגה לעיניים ושינויים רבים נעשו במערכת השליטה ובמחסן הנשק, כך שלפנינו גרסה נוצצת יותר של המשחק המקורי בכל החזיתות.

החשובה מכל היא שיטת התורים. בזמנו, רבים הניחו שהשיטה של "זמן אמת" היא זו שתיושם ב-Worms 2 (או לפחות מיזוג של שתי השיטות), אך מפתחי המשחק כנראה בחרו להישאר עם שיטת התורות מתוך תפיסה אמיתית שאם הולכים על קלאסיקה ועל אופציה של ריבוי משתתפים אולי מנשק התורים עדיף יותר.

מבחינה קוסמטית, Worms 2 מרוחק ביותר מן המקור - מנוע המשחק חדש לגמרי והוא מפעיל את האזורים השונים באופן חלק. באשר לגרפיקה, זו הרבה יותר מסוגננת וברורה והתולעים דומות מעט ל-Lemmings. כמו כן, האנימציה כשלעצמה מהווה מפתח לדמויות המשחק: הן מחייכות בזדוניות, משקשקות מפחד ומכחילות בסוף דרכן.

מחסן כלי הנשק נרחב יותר ומאפשר אופציות רבות - ניתן לפוצץ, להצית, להשטיח לירות או להכות את יריבכם לתבוסה. כך שבעזרת התפריט (שמופיע לאחר לחיצה על הכפתור הימני של העכבר), אפשר לגשת לכל אותם מצבי לחימה ולמצוא שם סוגים רבים של ציוד עזר ומכשירים שעוצבו למטרות בריחה.

רבים מכלי הנשק לא שונו, ועדיין נפוץ יותר השימוש בבזוקה, ברימון ובדינמיט. ב-Worms 2 תוכלו למצוא את "רימון היד הקדוש", את "החמור" ואת "הגברת הזקנה" - כולם כלי נשק שטותיים אשר מלווים בגרפיקה מוזרה, וכאשר נאספים מהארגזים הם גורמים להרס טוטאלי.

הרעיון החדיש שנוסף למהלך הקרב הוא השימוש הסימולטני של כלי נשק וציוד - חבל הנינג'ה, למשל, משמש לקפיצות ארוכות למרחקים גדולים (רק אם תנאי המקום מאפשרים), ובמהלך הקפיצה ניתן להפיל מוקשים מקלות דינמיט ואף כבשים על ראשם של האויבים.

עוד תוספת מעניינת היא עורך המשחק, אלמנט קל להפעלה המאפשר ליצור מסכים חדשים, לשלוט על שדה הראייה ועל עוצמת כלי הנשק ולהוסיף בינה מלאכותית לארגזי הבריאות (הארגזים שנופלים ינחתו ליד תולעים אשר זקוקות להם במיוחד).

למרות הכל, נותרו כמה בעיות הזכורות לרעה עוד מהמשחק המקורי - הנוף עשוי להיות מטעה וכאשר מכוונים למטרה והמסלול נראה בטוח לעין, קורה לעתים שהירייה פוגעת בחתיכת אדמה בגודל של פיקסל וגורמת לכם להתפוצץ. פרט לכך, מד הרוח גם הוא שונה ללא צורך והרוח מיוצגת כאובייקט לא ברור ואף מבלבל.

אך מכל ממה שנאמר ושייאמר על המשחק, צריך לזכור שבראש ובראשונה Worms 2 הוא משחק שנועד להרבה משתתפים (אולי אף יותר מ-Quake), ועדיף לשחק מאוחר בערב במשך שעות ארוכות של הנאה - אז, ורק אז, הוא הופך למשחק מרתק.

**WIZ EXPRESS**
**קהל יעד:** אוהבי פלטפורמה, אסטרטגיה ואקשן.
**בעד:** אולטימטיבי לריבוי משתתפים.
**נגד:** אסטרטגיה ברמה נמוכה יחסית.





# Virtual Springfield
## הזמן הצהוב

מאת: אור פלג

**המשפחה המצוירת הפופולרית ביותר בטלוויזיה, חוזרת בשנית במשחק מחשב משעשע, שנון, חדשני וצהוב.**

VIRTUAL SPRINGFIELD איננו משחק המחשב הראשון של משפחת סימפסון וכבר לפני מספר שנים יצאו המשחקים הראשונים שהתבססו על עלילות המשפחה, אך כל קשר בין אותם משחקים "פרימיטיביים" לבין המשחק הזה הוא מקרי בהחלט!

רבות כבר נכתב ונאמר על חזון ה-VIRTUAL REALITY ("מציאות מדומה"), ועל התקופה העתידית שבה כל מחשב אישי יהיה מצויד במשקפי מציאות מדומה ויתהלך בעולמות שונים, אך חזון זה רחוק ממימוש וכל שנותר הוא לנסות ולפתח את משחקי המחשב בכיוון זה. וכך, יוצא שאנו נחשפים למשחקי כדורגל וכדורסל הנערכים במגרש וירטואלי ("FIFA" ו-"NBA"), וכן למשחקים נוספים המנסים לתת לשחקן תחושה של סביבה מציאותית.

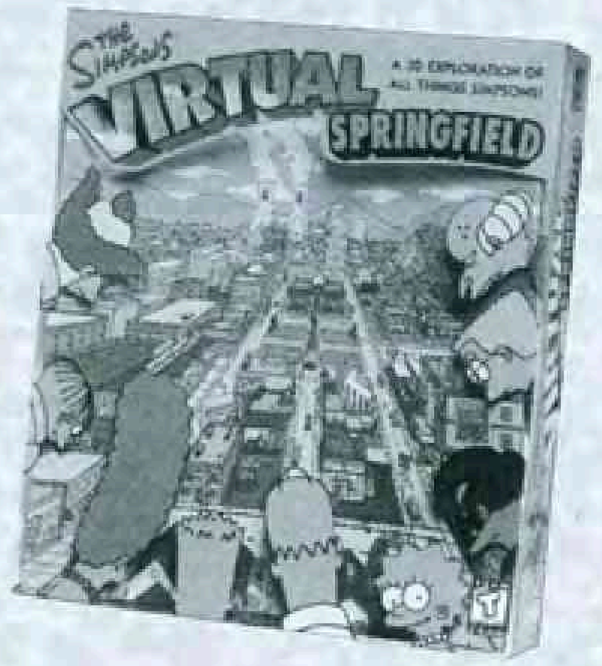
VIRTUAL SPRINGFIELD עשוי אף הוא באופן דומה, ומנסה להכניס את השחקן לעיירה ספרינגפילד ולעולמם של תושביה כשאלה מסתובבים בין האתרים השונים של העיירה - המשחק מתנהל מנקודת מבט של השחקן המבקר בעיר (1st Person Perspective), כשהוא מסתובב ברחובותיה השונים ובעזרת מפה ומצפן מנווט אל האטראקציות והאתרים השונים הנמצאים בעיר והמוכרים מסדרת הטלוויזיה - בין היתר, ניתן לבקר בבר של מו, בבית-הספר של בארט וליסה, בכור הגרעיני, באולם משחקי הווידאו, בביתם של הסימפסונים ובעוד אתרים רבים שהדף קצר מלהכילם.

בפועל, אין למשחק מטרה מוגדרת ותכליתו היא לספק לשחקן שעות של בדיחות והומור באתרי העיר השונים תוך כדי חיפוש אחר חפצים שיעזרו לו להגיע ולהיכנס למקומות חדשים - כל מקום אליו מגיע השחקן מהווה סביבה שלמה שבה אפשר להסתובב ושאותה ניתן לחקור, להקשיב לבדיחות הרבות ולצפות ובקטעי אנימציה משעשעים.

כך לדוגמה, בבית הסימפסונים ניתן לראות כיצד בארט מותח בטלפון את מו מהבר, את אחיותיה של מארג' מחכות כדי לצפות במק'גיוור, את המשפחה המטורפת אוכלת יחד ודברים רבים נוספים הפזורים בחדרי הבית השונים. במהלך הטיולים בעיר תוכל אף להגיע לאולם משחקי הווידאו ולהשתעשע שם במספר משחקים או להתאמן בירי רוגטקה, לנסות סימולטור קרבות בקניון המקומי, לזרוק בלוני מים ולהשתתף במגוון פעילויות נוספות.

המעבר בין המקומות השונים נעשה דרך רחובות העיר ובעזרת המפה בה מסומנים כל המקומות אליהם ניתן להגיע, והמצפן שבעזרתו אפשר להגיע בקלות לכל מקום - השליטה פשוטה וקלה ובעזרת העכבר ניתן לבצע את כל פעולות הניווט וההפעלה השונות.

לסיכומו של דבר נדמה לי שמעל הכל, המשחק מצטיין בגרפיקה תלת ממדית באיכות גבוהה ובאנימציה חלקה ושוטפת המאפשרת אכן "לשקוע" בתוך המשחק ולדמיין כי אנו אכן מסתובבים בתוך עיר של ממש על כל המשתמע מכך.




**WIZ EXPRESS**
**קהל יעד:** מעריצי הסדרה, וכל מי שמוצא עצמו צוחק מההומור שלה.
**בעד:** גרפיקה נפלאה, מצחיק, מכיל קטעים רבים שכמעט ולא חוזרים על עצמם, מתאים גם למחשבי מקינטוש (שכמעט ואין להם משחקים כלל).
**נגד:** ואחרי שביקרנו את כל האתרים האפשריים ואספנו את כל החפצים שאפשר לאסוף, קצת מיצינו את המשחק... לא?!

**דרישות מערכת:**

**PC:**
- ★ פנטיום 75 Mhz עם 8 Mb RAM (מומלץ 16 Mb)
- ★ Windows 95
- ★ כרטיסי קול וגרפיקה התומכים ב-DIRECT-X
- ★ כונן תקליטורים במהירות מרובעת

**מקינטוש:**
- ★ POWER PC 66 Mhz עם 16 Mb RAM
- ★ SYSTEM 7.0 ומעלה
- ★ כונן תקליטורים במהירות מרובעת

# Longbow 2
## גדול המסוקים

מאת: שי סבט

**במסגרת גל חדש של יציאת סימולטורים המתוכננים למאיצי ה-3D מגיע Longbow 2.**

השמועות שהסתובבו לפני יציאת Longbow 2 טענו שהמשחק לא יהיה אלא גרסה משופרת מעט של Longbow Gold עם משימות נוספות ותמיכה מקומית ל-Windows 95. בפועל, בסיסו של המשחק לא השתנה בהרבה אך אפשר לומר שהתוצאה הסופית היא ש-Longbow 2 עשה ל-Longbow מה ש-Quake עשה ל-Doom.

### הרהורים על הגרפיקה

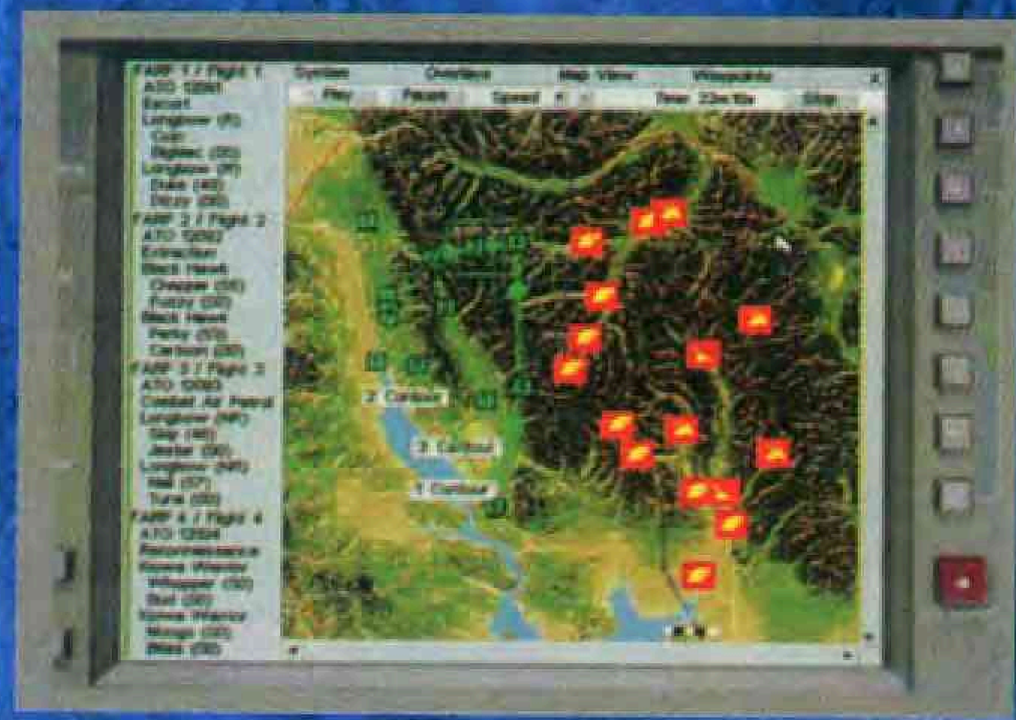
מבחינה גרפית, Longbow 2 עושה את שלו - הירידה לפרטים באובייקטים היא לפחות פי שמונה טובה יותר מאשר במשחק המקורי, תוואי השטח השתפר בהרבה ובסך הכל התאורה והשיקוף של ה-3Dfx נוצלו עד תום.

וכך, בניגוד למה שקורה ברוב המקרים ניתן לרחף באזור בשיא ה"אקשן", ליהנות מהנוף ובו בזמן לשגר 16 טילים בבת אחת ולראות אותם מנקבים "חורים" במסך האפל, תוך הותרת שובל אביך של עשן פליטה.

יתרון נוסף של ה-3Dfx הוא שגם ברמות נמוכות האדמה לא נראית כרצף של ריבועים שחוברו ללא קשר ביניהם, כשבאופן כללי קצב עדכון התמונות מצוין חוץ מבמצב אימון (בו המעבד עסוק בלנתח את התנהגות הטייס ולכן עדכון התמונות לא עולה על שלוש תמונות בשנייה).

### שיפור עלילתי

המשימות במשחק הן שיפור עצום לעומת המשחק הקודם שבעצם קיבץ משימות שחוברו למשחק אחד. ב-Longbow 2 העלילה דינמית, המשימות שבה הוגדרו מראש וכל משימה משפיעה על זו שתבוא אחריה - אתה מוביל טייסת (16 טייסים) הפרוסה על גבי ארבעה בסיסים שונים, כשכל משימה מורכבת למעשה מארבע תת-משימות וכל תת-משימה מבוצעת מבסיס אחר, לדוגמה: אתה עשוי להתבקש לתת סיוע אווירי למהלך תגבור חימוש בצפון, כשהבסיס הראשון והשני נשארים צמודים לכוחות המתקדמים ומגבים אותם מהאוויר, ובאותו זמן המסוקים מהבסיס השלישי והרביעי יישלחו להתקפות חודרניות לנטרול מרכזי הפיקוד והשליטה של האויב.



מעבר לכך, מנהיג הטייסת יכול לשנות את פקודות המשימה לכל אחת מקבוצות המסוקים - אם למשל פונקציית "אספקה מוגבלת" מופעלת במשחק, אתה תיאלץ להתקמצן באספקת הטילים והמסוקים או שתמצא את עצמך ללא תחמושת או ללא מסוקים.

כתוצאה מכך, רוב השחקנים יעדיפו לכבות את האופציה הזו בעיקר משום שהמשימות הראשונות קשות מספיק - במצב משחק "מציאותי" כל הטייסים מתחילים את דרכם בדירוג ניסיון של אפס אחוז, מה שגורם לכך שאתה עלול למצוא את עצמך טס את אותה המשימה שוב ושוב בציפייה שחבריך לטייסת יצליחו במשימתם, מה שעשוי להיות די מתסכל.

### ענייני שליטה

השליטה ב-Longbow 2 דומה בבסיסה לשליטה במשחק המקורי ומערכת האינטליגנציה המלאכותית שופרה רק במקצת. עם זאת, השיפור נעוץ בכך שהמסוקים עצמם מתפקדים טוב יותר ובכך שמוצע לנו מגוון של ארבעה מסוקים לבחירה: Longbow עם ובלי רדאר, Kiowa Worriors ו-Blackhawks.

מה שמוסיף לתחושת המעורבות במשחק הוא שתא הטייס הווירטואלי מעולה, כך שהראש נשאר נעול על המטרה בעת שטסים לידה ואפשר לומר שהתחושה הזו רק מתחזקת נוכח היכולות הגרפיות שמוצגות כאן.

**WIZ EXPRESS**

**קהל יעד:** בוגרי הפרק הראשון וחובבי סימולטורים וקרבות.

**בעד:** Longbow 2 הוא משחק מעולה שמצליח לאתגר ולהדהים מבחינה גרפית (בעיקר אם התקנתם כרטיס 3Dfx).

**נגד:** המשחק עדיין לא מושלם, וחסרים אינטליגנציה מלאכותית טובה יותר (הם עדיין לא למדו שמסוקים מתחבאים ברכסים), משימות ודמויות מפורטות יותר, אך בסך הכל זהו אחד הסימולטורים הטובים ביותר שיש.




כל חודש משחק מחשב מתנה!

בלעדי ל-WIZ

ועכשיו...עוד מתנה!

עשה מנוי ל-WIZ וקבל משחק מחשב נוסף!

רק וויז נותן לך כל חודש מתנה! משחקי המחשב הכי חדשים בדרך למחשב שלך! כל חודש **CD-ROM** חדש עם משחק מטורף! WIZ הירחון המוביל בארץ למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, אינטרנט, מולטימדיה, משחקי תפקידים, חדשות מכל העולם ועוד. המשחקים הכי מטורפים, עם עצות שימושיות ועוד הרבה הפתעות...יותר מעניין, יותר צבעוני, הכי שווה! **מבצע 13 WIZ** - עשה מנוי לירחון וויז וקבל 13 משחקים במתנה: משחק מחשב בתחילת המנוי + 12 משחקים כל חודש יחד עם הגיליון, וגם כרטיס חבר במועדון "באג סטור" המעניק הנחות ומבצעים מרהיבים. אז למה אתה מחכה? מלא את הפרטים בספח, תדביק בול ותתחבר לוויז.

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114 טל' 03-5794711, שלוחה מס' 6

☐ ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז ☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי ______ שם משפחה ______ שם פרטי ______ תאריך לידה ______ רחוב ______

מספר ______ עיר ______ מיקוד ______ טלפון ______ מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ______

☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות ☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי: ויזה/ישראכרט/דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס ______ כתובת ______ טלפון ______ מס' ת.ז. ______ מס' כרטיס ______

בתוקף עד ______ חתימת בעל הכרטיס ______ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

רשימת המתנות: יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפויות:

WWF ☐ FOOTBALL 98 ☐ STRIKER ☐ ספיי"ס ג'אם ☐ RAYMAN ☐

מאת: בן כספי

## פנטיום II 333MHz

### E.I.M מגישה

**חברת E.I.M הכריזה על מחשב ניורון (דגם טופ) המצויד במעבד פנטיום II החדש של אינטל במהירות תדר של 333MHz (המכונה Deschutes).**

ניורון הוא מהמחשבים הראשונים בארץ ובעולם שצוידו במעבד החדש, וניתן לומר כי מהירות ההכרזה נובעת ממעמדה הייחודי של E.I.M בישראל כ-OEM Direct Account של אינטל העולמית, היינו - יצרנית מחשבים רשמית של אינטל (במעמד זהה ליצרני המחשב הגדולים בעולם). במסגרת זו מקבלת E.I.M הישראלית מאינטל העולמית כמות תעשייתית של מעבדים חדשים לקראת יום הכרזתם.

ניורון טופ החדש מצויד, כאמור, במעבד החדש וכן בקונפיגורציה עשירה במיוחד הכוללת: זיכרון 64Mb SDRAM, דיסק קשיח 4.3Gb, מאיץ גרפי תלת ממד 4Mb SGRAM ATI AGP 3D, מסך וידאו קונפרנסינג "17 מקצועי, כונן 24 X CD-ROM, מודם/פקס במהירות 56,000bps, מערכת וידאו קונפרנסינג ועוד.

המחשב החדש מיועד למגוון רחב של משתמשים עסקיים בארגונים וכן לגרפיקאים, אדריכלים ואנשי תיב"מ (CAD) שייהנו מהמערכות הגרפיות ששולבו בו.

יורם קליין, מנכ"ל E.I.M, ציין כי מחשב ניורון החדש יציע לא רק רמה חדשה של ביצועים אלא יחס משופר של עלות/תועלת הנובע מהמאפיינים הטכנולוגיים של המעבד. "המעבד החדש מאיץ את המגמה של שיפור מהיר ביותר בעוצמות עם הוזלה ניכרת של עלויות הייצור, שתי מגמות מהן נהנה הצרכן באופן מידי."

ניורון טופ משווק בארץ באמצעות המפיצים המורשים של E.I.M, ומחירו לצרכן יחל מ-$3,520 + מע"מ.

## הגדולים ביותר

E.I.M היא חברת המחשבים האישיים הגדולה בישראל (על פי סקרי IDC לשנת 1995 ולשנת 1996). מחשבי החברה ניורון וקונטקט מיוצרים במפעלי החברה בפארק סיביל - פארק לתעשיות ההיי-טק. פסי הייצור של החברה (שקיבלו לאחרונה את תו התקן הבינלאומי ISO 9002) כוללים נהלים ואמצעים טכניים לבדיקות ביצועים ולבדיקות איכות האינטגרציה והסינכרוניזציה בכל תחנה ותחנה - זאת כדי שהמוצר הסופי יהיה האיכותי ביותר שניתן להשיג. כמו כן, מתבצעת לוקאליזציה מלאה של המחשב כולל תאימות ל-Windows 95 בעברית.

## HITACHI

### התאמות צבע

**מערכת התאמת הצבע של HITACHI נחתה בישראל ומציעה חיסכון של זמן וכסף.**

מעצבים, גרפיקאים, בתי דפוס, משרדי פרסום, לשכות שירות וכל מי שזקוק להתאמה מדויקת בין צבע על המסך (שעובד ב-RGB) לבין הוראות הניתנות להדפסת החומר על הנייר, השתמש עד היום בכל מיני שיטות התאמה מקורבות וכתוצאה מכך בזבז משאבים יקרים.

HITAHCI DATA SYSTEMS ישראל, חברת הבת של HITAHCI בישראל, מביאה אלינו את ערכות ה-ViewOpen מבית לינוטייפ, להתאמת צבע (קליבירציה) בין המסך והדפוס בתקן ה-ICC (אגוד הצבע העולמי). הערכה כוללת פריט חומרה שאפשר לדמותו לסטטוסקופ של רופא המוצמד למסך ולאחר שזה מאבחן את הצבע, הוא משדר את פרטיו בחזרה לתוכנה וזו מייצרת פרופיל צבע מדויק לפי התקן.

לאחר הפעולה, המסך מכויל ומה שנראה על המסך הוא מה שמתקבל גם בדפוס. הערכה מצורפת למסכי האיכות של HITACHI בגדלים של "17, "19 ו-"21 בתוספת של $300 בלבד (מחיר הערכה בנפרד עולה על $1,000) והיא פועלת בסביבות מקינטוש, Windows NT ו-Windows 95.

*מערכת HITAHCI*

## איגוד הצבע העולמי

ה-ICC (איגוד הצבע העולמי) נוסד על ידי 8 חברות גדולות (אדובי, אגפא, אפל, קודאק, מיקרוסופט, סיליקון גרפיקס, סאן וטאליג'נט). אליהן הצטרפו רוב יצרני המסכים, הסורקים, מכשירי הווידאו, מכונות הגרפיקה ומכונות הקדם-דפוס (כולל סאייטקס הישראלית) וכך ניתן להתאים צבע בכל סוגי הציוד של החברות השונות.

## HP 620LX

### מסך צבע בכף היד

**HP הכריזה בישראל על מחשב כף היד, 620LX, המריץ את מערכת ההפעלה Microsoft Windows CE 2.0. המחשב החדש הוא הראשון מסוגו ומציע מסך צבע וכולל שורה של חידושים ששולבו לראשונה במחשבים הזעירים.**

"HP צופה, כי 620LX יבסס את מעמדו של מחשב כף היד ככלי עבודה מרכזי בארגון המודרני." אומר קובי אלבז, מנהל תחום שרתים ו-PC ב-HP. "הוא מציע פונקציונאליות עשירה מסוגה למשתמש הנייד ובמקביל יכולת להתחבר באופן שקוף לחלוטין לרשת התקשורת המקומית ולתפקד בה כמו בכל התקן רשת אחר. באמצעות מנשק DMI פנימי המובנה במכשיר יוכל מנהל מערכות המידע לנהל את הדברים כבכל התקן של רשת תקשורת".

מעבר לכך, אופציה ליציאת VGA באמצעות Out Card מאפשרת קישור של המחשב למכשיר ברקו או למסך חיצוני (לצורך הרצת פרזנטציות מתוך המחשב עצמו על מסך גדול באולם כנסים או בחדר ישיבות), מה שמקנה כמובן גמישות מרבית למשתמש בכל סביבת עבודה.

ה-620LX הוא, כאמור, הראשון בתעשייה שמציע מסך צבע מלא (256 צבעים) כולל מנגנון High-Contrast להתאמה אופטימלית של הצבעים. כמו כן, מצויד המחשב בסלוט ייעודי לכרטיס זיכרון הבזק (CompactFlash) שמשחרר את הסלוט הקיים (PC MCIA) לשילוב כרטיס מודם, כרטיס LAN או לכרטיס זיכרון נוסף.

**הזיכרון גדול והוא כבן 16Mb והוא מאפשר ניצול של מלוא פונקציות ההפעלה של CE 2.0 ומבטיח פעולה חלקה של מגוון החידושים וביניהם:**

- ★ רשמקול - ניתן להקליט קול באורך שעה שלימה על 1Mb של זיכרון בעזרת מנוע דחיסת קול חדש.
- ★ דואר אלקטרוני - כולל תמיכה ב-Attachment (בינארי ואחרים).
- ★ bFAX Pro - למשלוח פקסים וקבלתם.
- ★ bFind - מנוע חיפוש מתקדם.
- ★ יומן עם מסך חודשי - ניתן להציג מסך של עד 6 חודשים.
- ★ Financial - חבילה פיננסית.

כמו כן, מציע המחשב את חבילת היישומים של מערכת ההפעלה Windows CE 2.0 לרבות יישומי Pocket Word, Pocket Excel, Pocket PowerPoint ובנוסף יישומי Microsoft Pocket Outlook.

מחירו של המחשב הוא $990 + מע"מ.

# SEGA-דול מהחיים!

מאת: דוד זילברשטיין

**צוות WIZ יצא לשטח להתבונן באתרי SEGA-CITY שנפתחו בארץ בשנה האחרונה - גילינו מקום לכל המשפחה שמאו נעים לבוא אליו, מקום שהוא המילה האחרונה בתחום הטכנולוגיה בכל מה שקשור למשחקי וידאו, ועם הנהלה חכמה השואפת לשפר ולהתקדם ולהיות בקשר נכון עם קהל השחקנים שלה.**

אולמות ARCADE, או "משחקי/מכונות וידאו" (הכינוי שהשתרש בעברית), אינם דבר חדש בישראל. הם נפתחים ונסגרים בכל רחבי הארץ ומביאים עמם שלל משחקים שלא ניתן לשחק בבית - החל בגרסאות של PAC-MAN, דרך שולחנות PINBALL גדולים וכלה בסימולטורים אותם משחקים ממש בתוך כלי רכב, מכוניות, אופנועים וכדומה.

עד היום יצא שם די מפוקפק למקומות כאלה - תמיד בכניסה עמד שלט האוסר על כניסה מתחת לגיל 16, המבנה עצמו תמיד היה אטום ומבודד מהעולם החיצון ובפנים היה צפוף, מחניק וחשוך. "היה לנו מאוד חשוב שהמקום יהיה מואר, פתוח ומרווח, גם אם זה אומר שנצטרך לוותר על מכונה או שתיים בכל אתר," אומר רונן אברך "הרעיון היה לתת מסר שזה מקום בילוי לכל המשפחה, מקום שנעים להיות בו, ולשנות את הסטיגמה של אפלוליות ואלימות שיוצרת שם רע למקומות כאלו."

ובאמת, מי שהיה באחד משלושת אתרי SEGA-CITY (בת ים, חדרה ואילת - ובקרוב ייפתח סניף בתל אביב), גילה אולם ARCADE באווירה שונה. העובדים לבושים בסרבלי טיס של SEGA, יש רווח גדול בין מכונה למכונה, המקום פתוח לכל הגילאים ולמרות חוסר נוכחותן המורגש, מדי פעם בפעם, מגיעות גם בנות למקום.

## סימולציה

זוהי מילת המפתח באתרי SEGA-CITY. יותר מכל המכונות, ישנם הסימולטורים. החל במדמי טיסה, מדמי מכוניות ואופנועים וכלה במדמי סקטבורד, סקי מים ואופנועי ים. ישנו אפילו מדמה של כלי רכב דמיוני - הכלאה בין דאון לאופניים, משהו שנראה כמו המצאה של לאונרדו דה וינצ'י.

מבחינת הצד הוויזואלי הכל נראה ממש מצוין - אפילו אם בהשוואה דקדקנית מול משחקי PC מתברר שבמחשב הביתי הרזולוציה גבוהה יותר, מספר הצבעים רב יותר וכרטיס הקול איכותי יותר, לא ניתן להתעלם מהפקטורים של גודל המרקע, עוצמת הצליל והמוסיקה, וצפיפות התמונה במסכי ה-VIDEO המטים את המאזניים לטובת אולם ה-ARCADE.

אחרי הכל, הסימולטורים של היום מוצלחים הרבה יותר מאלו של לפני 5-3 שנים, לאו דווקא בגלל שיפורים טכנולוגיים ברמת התוכנה - אלא בגלל שיפורים ושינויים מכניים ברמת החומרה. לדוגמה: האופנוע עליו אתה רוכב באחד מן הסימולטורים מסוגל להגיע ממש להשתטחות על הארץ, משהו שיכול היה להיות קיים מבחינה טכנולוגית כבר לפני 10 שנים (בתקופה בה סימולטור האופנועים הכמעט יחיד בשוק היה HANG-ON, גם הוא של SEGA).

כמובן שבאותה מידה יכלו להיות קיימים כבר אז סימולטורים של סקטבורד וסקי מים והעובדה שרק בשנתיים האחרונות צצו החידושים הללו, באה להראות כי תחום ה-ARCADE נמצא בתנופה, והוא גדוש בפיתוח מקורי, ואלו שמיהרו להספיד אותו עקב חדירת ה-PC לכל בית כמכונת בידור ומולטימדיה (וגם אני חטאתי בכך ולא פעם אחת), ייאלצו להתאזר בסבלנות לפחות עוד כמה שנים טובות.

שניים מהסימולטורים שנתקלנו בהם שייכים למשחקי ה-SHOOTING GALLERY, בהם אנו אוחזים באקדח, רובה או תת-מקלע, ומחסלים כמעט כל מה שזז. ההבדל, אגב, בין SHOOTING GALLERY למשחקי SHOOT'EM-UP ו-3D-SHOOTERS כמו כל ה-DOOM-ים וה-DUKE-ים למיניהם הוא, שבכל משחקי ה-DOOM יש לנו כשחקנים, שליטה על תנועת הדמות - אנו קובעים לאן היא הולכת וכיצד היא מתקדמת. לעומת זאת, במשחקי SHOOTING GALLERY אנו רק יורים, ולא זזים.

זה לא אומר שסביבת המשחק תהיה סטטית לחלוטין (כמו שקורה למשל במשחק DUCK HUNT ב-NINTENDO), ואנו יכולים לירות בכל מיני סצינות תוך תנועה והתקדמות, אלא שהתנועה וההתקדמות נשלטות באמצעות המחשב ולא על ידינו (WOLF OPERATION הישן והטוב, הוא דוגמה מוצלחת לעניין).

גילינו שגם בתחום זה ישנו מרחב מגוון של מכונות - החל במשחקים בהם יש לנו אקדחים ומקלעים ועד לעמדות תותחים של מסוקים או טנקים (שתי המכונות המוצלחות בתחום זה, הם JURASSIC PARK ו-HOUSE OF THE DEAD) במכונות המתוחכמות יותר, הרובים רועדים, משקשקים ומשתוללים לנו בידיים, תוך כדי משחק באפקטים של FORCE FEEDBACK שהיו גורמים לג'ויסטיק (המצוין) של מיקרוסופט להביט בקנאה.

## חוויה מיוחדת

שאר המשחקים הם בסך הכל מה שניתקל בו בכל אולם מכונות וידאו אחר, אם כי ראויים לציון מיוחד מכונות ה-VIRTUA FIGHTER 3 הענקיות, שהופכות את המשחק לחוויה ברמה אחרת.

הנהלת SEGA-CITY משקיעה מאמצים רבים בניסיונות לפתח ולקדם את האתרים כמוקד בידור דינאמי לכל המשפחה. מאחוריהם מבצעים שונים, החל מאירוח מסיבות יום הולדת ועד להשאלת מכונות לתוכניות טלוויזיה - "בעתיד," מבטיח אברך, "יהיו גם טורנירים ותחרויות במשחקים שונים, באתרים השונים בארץ, ממש כמו שעושים בכל מקום בעולם, בליווי מבצעים ופרסים".

WIZ ישמח ליטול חלק בפעילות מסוג זה, באופן פעיל או בסיקור עיתונאי ומה שבטוח, SEGA-CITY הוא משב רוח מרענן, שמחזיר את אולמות משחקי הווידאו למפה, ומיישר אותנו בקו-אחד עם שאר העולם.

### KICK IT

להתייחסות מיוחדת ונפרדת ראוי המשחק KICKIT, של חברת IMMERSIA הישראלית - המשחק הוא למעשה סימולטור של בעיטות עונשין, כשאנו בועטים (ממש בועטים, ברגליים, לא בג'ויסטיק) לתוך שער ריק. מעליו, על מסך ענק מופיע שער וירטואלי עם שוער והמכונה מתרגמת את הבעיטה שלנו (כיוון, גובה ועוצמה) לתנועתו של כדורגל ממוחשב, אשר מכניע או לא מכניע את השוער.

בעתיד הקרוב, אנו מקווים לסקר את פעילותה של חברת IMMERSIA בתחום ה-ARCADE ובתחום ה-PC הביתי בהרחבה

**מבצע**

שלושה סימונים חינם !!!
קופון זה מזכה אותך ב-3 סימונים חינם באחד מסניפי SEGA-CITY.
המבצע תקף עד ה-15 ביולי.

מאת: שי אבני

# HOYLE
## משחקי קלפים ולוח

**חברת SIERRA הזכורה לנו היטב ממשחקי הקווסט המפוארים כמו SPACE QUEST, POLICE QUEST ואחרים בוחרת לאחרונה אפיקי עבודה פחות שגרתיים מבחינתה כמו סימולטורים ותוכנות לכל המשפחה.**

במסגרת הפיתוחים לכל המשפחה, הגיעו לפני כמה חודשים שני כותרים מעניינים לישראל, ביניהם משחקי הלוח והקלפים של HOYLE. ראשית נזכיר כי אדמונד הויל (שנפטר ב-1769), כתב במשך כל חייו ספרים על חמישה משחקים ובעצם הוא היה זה שהקדיש את חייו לניסוח סופי ומוחלט של חוקי משחקים פופולריים כמו שש-בש, מלחמה, פוקר, דמקה ואחרים כדי שהעולם כולו יוכל לשחק פחות או יותר באותו אופן.

### משחקי הקלפים

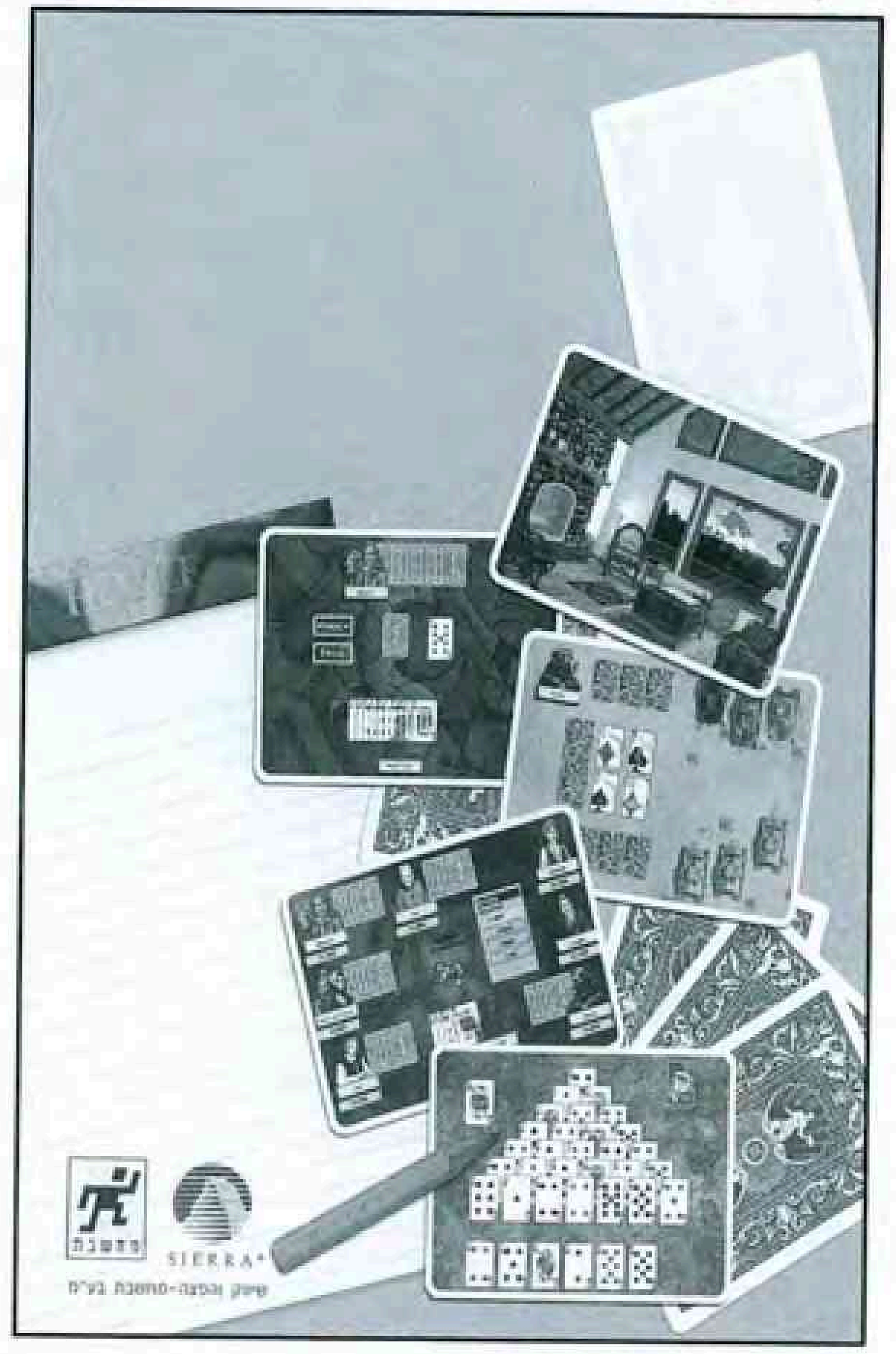
כותר משחקי הקלפים כולל לא פחות מ-12 משחקים פופולריים, ביניהם: שמיניות, פוקר, רמי, KLONEDIKE, מלחמה, לבבות, EUCHRE, CRIBBAGE, ברידג׳, פירמידות, OLD MAID ו-SPADES.

### משחקי הלוח

כותר משחקי הלוח כולל את 10 המשחקים האהובים של כל הזמנים, ביניהם: שש-בש, קרבות-ים, דמקה, שח-מט, דמקה סינית, דומינו, "25", סולמות וחבלים, יאכטה ו-ZEN BONES.

ראוי להזכיר שהפרטים הגרפיים והאווירתיים כמו סאונד, דמות שחקן וכו׳ ניתנות לשינוי באמצעות לשונית האופציות המוצעת לנו. כמו כן, החוברות המצורפות לכותר מכילות את הוראות השימוש במשחקים ומעל הכל את הסיפור ההיסטורי של כל משחק ומשחק מה שעשוי להיות לא פחות מרתק.

עם זאת, קשה לומר ש-SIERRA הצליחה להתגבר על הקושי הטבעי שבהעברת הריגוש של "הדבר האמיתי" כמו הטלת קוביות השש-בש או החבורה שמשחקת ברידג׳ אל הסביבה הממוחשבת, מה שנותן תחושת אנמיות מסוימת אותה מנסים לאזן באמצעות אופציית ריבוי המשתתפים המוצעת כאן.



# סדרת דובי
## גדלים על מט"ח

**סדרת דובי מבית מט"ח כוללת שלושה כותרים המיועדים לצעירים יותר שבין משתמשי המחשב, ומשתדלים לכסות תכנים חינוכיים שונים, לרבות היכרות ראשונה עם המחשב.**

### ההרפתקה הגדולה

פרק זה מיועד לילדים הצעירים יותר, בני 4-2, ומטרתה לערוך היכרות ראשונה עם המחשב תוך יציאה לטיול משעשע והרפתקני עם דובי, "האיש שלנו" על מסך המחשב.

הטיול מתרחש בגן ההרפתקאות, בספארי וגם על שפת הים ובמהלכם יפגוש הילד חברים חדשים ויתרגל מיומנויות ראשוניות, אשר יעזרו לו בהבנת סביבת העבודה הממוחשבת של המשחק - כל זאת, תוך קבלת חיזוקים חיוביים ורכישת ביטחון עצמי שיסייע לו בהמשך עבודתו עם המחשבים.

### משחקים במחבואים

פרק זה מיועד לבני 8-3 ומדובר בלומדה שהיא שילוב בין לימוד, יצירה וכיף - למעשה, הילד מצטרף למשחק המחבואים של דובי עם ידידיו בעלי החיים, ותוך כדי כך הוא מתנסה בשימוש ראשון בעכבר.

לאורך המשחק עוזר הילד לדובי למצוא את החיות המסתתרות בין המסכים, ובסיומו, הוא מוזמן ליהנות גם ממשחק זיכרון אינטראקטיבי, מהרכבת פאזלים ומצביעת המסכים.

### דובי הגיבור

במרכז הלומדה עומד מין משחק פעולה מותח ומרתק, המותאם לכישוריו של הילד בגיל הרך - הילד יוצא עם דובי למסע הרפתקאות כדי להציל את חבריו הגמדים מכישופיה של גריזלדה האיומה (לא, זו לא המכשפה מהוגו).

תוך כדי משחק עשיר יחסית באנימציה ובמוסיקה, הילד מפתח מיומנויות חשיבתיות ומיומנויות מוטוריות הדרושות להפעלת המחשב. כמו כן, הלומדה מציעה עשרה משחקים, המדורגים ברמות קושי שונות.

# עוץ לי גוץ לי
## אגדות ולומדות

**עוץ לי גוץ לי היא לומדה חדשה מבית מדיה פלוס המנסה להביא עיבוד ממוחשב לסיפור אגדות קלאסי.**

למי שלא זכר, לא ידע, לא שמע או כל תירוץ אחר נספר כי מדובר בבת טוחן, אשר טענה בהבל פה שהיא מסוגלת לתוות זהב מקש. לרוע מזלה, שומע זאת המלך וכולא אותה במרתף אפל עם הרבה קש ומכונת טוויה, תוך הבטחה שבמידה שתצליח לעשות את הבלתי ייאמן הוא יישא אותה לאישה ובמידה שתיכשל - יחסל אותה.

וכך, בעוד בת הטוחן חסרת אונים, מגיע למרתף שדון קטן המבטיח לעזור לה לקיים את הבטחתה בתנאי שתמסור לו את בנה הבכור לכשייוולד. אלא שלאחר שנישאה למלך וילדה את בנו הבכור סרבה גיבורתנו למסור את התינוק לשדון, אשר טען שיוותר על ההסכם רק אם תצליח לגלות את שמו.

במהלך השימוש בלומדה, אנו נכנסים לתוך מבוך גדול המחולק לחדרים, כשבכל חדר כדור צבעוני המכיל שאלת טריוויה מסוימת בכל מיני נושאים. המטרה היא לענות נכונה על כמה שיותר שאלות כגון: מהו השריר הקטן ביותר בגוף? איך נקראת מערכת כוכבים? וכו׳.

מבחינת שיטת המשחק, עלינו לצבור 3 כדורי זהב באמצעות 3 תשובות נכונות, וברגע שנצבור את 3 הכדורים נמשיך הלאה לחדר הבא. יצוין כי לא בכל שאלה מופיע כדור זהב ולוקח זמן מה עד שצוברים את הכדורים.

למרות שאני מאוד אוהב את הסיפור ואת החבר'ה של מדיה פלוס, אני חייב לומר שהמשחק אינו מצליח להעביר את אווירת הפנטזיה הנהדרת של האגדה ואת מלוא הפוטנציאל הקווסטי של העלילה, ובסך הכל המשחק מסתיים בשלב מוקדם מדיי.

# זה קורה פעם ב-4 שנים וזה קורה במחשב שלך...

## מונדיאל 98'

משחק המחשב הלוהט של הקיץ שאיתו תוביל את הנבחרת שאתה אוהד
אל פסגת הכדורגל העולמי - מונדיאל 98'.
אז מי תהיה אלופת מונדיאל 98'? זה בידיים שלך!

- חדש גרפיקה ואנימציה חדשות ומלהיבות
- חדש שינוי טקטיקה קבוצתית תוך כדי משחק
- חדש שליטה על מהירות תנועת השחקנים
- חדש משימות מיוחדות לשחקנים בודדים
- חדש תנועות מיוחדות לשחקנים בולטים
- חדש ניתן לשחק בנבחרות הקלאסיות של העבר

EA SPORTS

מעכשיו הדרך למונדיאל 98' קלה מתמיד.
רוץ לחנות המחשבים הקרובה ותתחיל לשחק אותה!

**מבצע לקוראי WIZ – 159ש"ח בלבד. בשלושה תשלומים 53ש"ח X 3**

מתקשרים ומזמינים עכשיו: 1-800-22-08-40

# לא צריך לנסוע עד צרפת בשביל לשחק במונדיאל!

# WORLD CUP 98

המשחק הרשמי של אליפות העולם 98'

FRANCE 98 © 1994 ISL TM OFFICIAL LICENSED PRODUCT

# משולחנו של ד"ר וויז

אביתר כהן שלח אלינו שאלה מעניינית: "יש לי מחשב 486 עם סביבת עבודה של Windows 95 באנגלית (!!!). איך אני יכול לקרוא ו/או לכתוב בעברית?"

ובכן, קודם כל זו שאלה מעניינת משום שהסברה הרווחת היא שמי שיש לו מערכת הפעלה Windows 95 באנגלית לא יכול לעבוד בעברית, ולמען האמת המסקנה הזו לא ממש מדויקת. אביתר היקר, בארצנו הקטנטונת פותח מעבד תמלילים, שכותב בשפת הקודש, הלא היא העברית. מדובר במעבד התמלילים QTEXT של קיבוץ דביר בדרום, והוא יכתוב בשפתינו ללא כל תלות בסביבת העבודה בה הוא מותקן, בין אם זו גרסה עברית (מן הסתם...) או גרסה אנגלית של תוכנת Windows (לא משנה אם זה Windows 95 או Windows 3.11).

צפריר מספר: "יש לי מחשב פנטיום 133 עם 16Mb זיכרון, ובכל פעם שאני מנסה להפעיל חלק מהמשחקים שמותקנים אצלי, מופיעה הודעת שגיאה שהמחשב אינו מוצא את הקבצים ddraw.dll ואת ddraw16.dll - לאחר זמן מה הצלחתי למצוא אותם בספריית ה-System ב-Windows 95, וכשהעתקתי אותם לספריית המשחק הכל עבד כשורה. שאלתי היא, איך ניתן להפעיל את המשחקים מבלי להעתיק את הקבצים האלה בכל פעם מחדש."

צפריר ידידי, פשפשתי, חיפשתי ומצאתי ששני הקבצים הנ"ל שייכים לקבוצת הקבצים שמותקנים אצלך כשאתה מתקין תוכנה מסוג DirectX. בשלב ההתקנה ייתכנו שתי אופציות - או שה-DirectX השתבש לך או שהמשחק לא ממש מזהה את רכיביו. על כל פנים, נסה להתקין מחדש את תוכנת ה-DirectX ואם זה לא מספיק אז נסה את המשחק עצמו.

לאור שוורץ ממושב אדנים יש בעיה. במחשב, שהוא בתצורת פנטיום 100 עם 16Mb זיכרון יש בעיה בזיהוי הזיכרון הפנימי - בזמן הפעלת המחשב הוא מונה רק עד 8Mb זיכרון וכדי להגיע לכל ה-16, עליו לאתחל מחדש את המחשב.

ובכן, זוהי שאלה מורכבת. ייתכן שיש בעיה בהגדרות המחשב ברמה של CMOS (אלו אותם מסכים שמופיעים כאשר לוחצים על לחצן DEL בזמן אתחול המחשב), ולמי שלא מתמצא ברזי המחשב לא הייתי ממליץ להטט שם יותר מדיי משום שניתן לבצע שם

**שמתי לב שמאז שפרסמתי את כתובת הדואר האלקטרוני שלי הפסקתם לשלוח פקסים וזה מאוד משמח אותנו, אך שימו לב לא לכתוב דואר אלקטרוני בעברית. אם בכל זאת אתם רוצים לכתוב בעברית אז כתבו ב-NotePad או בתמלילן (ממש לא משנה), והצמידו את המסמך לדואר האלקטרוני שאתם שולחים אליי.**



גם כל מיני נזקים שאחר כך קשה מאוד לאתר ו/או לתקן, כך שאם בכל זאת יצר הסקרנות גובר וחייבים לבדוק מה קורה שם, אז מומלץ לקבל עזרה של מישהו שמתמצא קצת יותר.

האופציה שנייה והפחות נחמדה היא שיש תקלה ברכיבי הזיכרון, וגם כאן העניין יכול להתחלק לכמה וכמה בעיות החל בבעיה ה"פשוטה", שאחד מרכיבי הזיכרון פשוט מקולקל וכלה בבעיה קצת יותר מורכבת היא שאין תאימות בין שני רכיבי זיכרון.

פירושו של דבר הוא שרוב מחשבי הפנטיום עובדים בתצורת זיכרונות דואליים, כלומר מחשב בעל 8Mb זיכרון יהיה עם שני רכיבי 4Mb בתוכו, מחשב עם 16Mb יהיה עם 4 רכיבים של 4Mb (כלומר שניים של 4 ועוד שניים של 4) או שניים של 8Mb וכו'. כמו כן, ייתכן שיש לך רכיבים מעורבים מסוגים שונים (רגיל + EDO) וגם זה עשוי להזמין צרות.

יניב שיינפלד מפ"ת מספר שיש לו מחשב פנטיום 133, זיכרון 16Mb וכונן תקליטורים כפול 16. כמו כן, הוא שואל:

1. למה כונן התקליטורים שלי לא עובד ב-DOS?
2. איך מכווצים קבצים?

שלום יניב, ניסיתי למקד את התשובה בשני חלקים:

1. כונן התקליטורים שלך לא עובד ב-DOS משום שהוא לא מוגדר שם. אחרי הכל, ברגע שאתה מתקין Windows 95 התוכנה מבצעת אי אלו ניפויים בקובצי האתחול שלך (ב-autoexec.bat ובקובץ config.sys), כאשר הבעיה מתחילה כשיוצאים ל-DOS. קודם כל, יש לבדוק אם השורות הרלבנטיות לכונן התקליטורים נמצאות שם - אם כן, כנראה שהן מבוטלות. אם נמצאת לפניהן פקודת rem, מחק אותה ואתחל את המחשב מחדש ואם השורות לא קיימות אז אין מנוס מלהתקין מחדש את הדרייברים של כונן התקליטורים.

2. לכווץ קבצים זה די פשוט - קיימות שתי תוכנות עיקריות והכי נפוצות שעושות זאת. האחת נקראת ARJ והשנייה PkZIP או ZIP בפי העם - אלה התוכנות ל-DOS כאשר ל-Windows יש את המקבילות שלהן, WinZip ו-WinArj. כדי לדעת איך להשתמש בהן ברמה של DOS יש לכתוב ZIP/? (או ARJ/?), ואז מתקבלות כל הוראות ההפעלה (בנוגע לתוכנות במקבילות שעובדות תחת Windows יש לקרוא את מסמך ה-HELP).

עומר דפס כותב: "יש לי רמקולים שאינם צמודי מסך ובכל פעם שאני מדליק אותם נשמע מעין צליל "פאק" חזק מאוד כאילו משהו הולך להתפוצץ בפנים - האם הם מקולקלים ויש צורך להחליפם?"

עומר, מה שאתה מתאר אינו תקלה. רמקולים בנויים ממגנט שעליו יש סליל (מעין גליל קרטון שמלופף עליו חוט חשמל דק) המודבק לחלקו הפנימי של הקרטון/יריעת פלסטיק שאנו רואים בחלקו הקדמי של הרמקול. בזמן שהרמקול עובד עובר זרם דרך הסליל שנע על גבי המגנט, מרעיד את הקרטון/יריעת פלסטיק שנקרא/ת "ממברנה", הממברנה יוצרת ויבראציות שנקלטות באוזנינו וכך אנו שומעים את הצלילים שבוקעים מהרמקולים (אגב, תיאור זה מתאים לכל סוגי הרמקולים שיש להם ממברנה כולל אוזניות).

עכשיו, ברגע שאתה מפעיל את הרמקולים יש קפיצת מתח וזרימה פתאומית דרך הסליל, מה שגורם לרעד חד של הממברנה - אותו רעד חד ופתאומי הוא בעצם ה"פאק" החזק מה שלא מצביע על תקלה ברמקולים אך יכול לגרום לתקלה בעתיד, כמו קריעה של הממברנה בגלל אותו רעד פתאומי והריסת את הרמקול. כדי להפחית את הסיכוי לקלקול ברמקול מומלץ להחליש או לסגור את הווליום לפני הדלקת הרמקולים ורק אחר כך להגביר אותו מחדש.

עד כאן פינתנו להפעם - אני יודע שלא הספקתי לענות לכולכם, ולחלקכם עניתי רק על חלק מהדברים, אבל מה לעשות אי אפשר - לענות לכולם או להתייחס רק למכתב אחד או שניים.

הכתובת לפניות - .DrWiz@bigfoot.com

וכמו תמיד להרים את הראש, לזקוף את הגב והעיקר הבריאות!

# Turok
## צייד הדינוזאורים

מאת: טלי פרידמן

**בניגוד לדינוזאורים, חברת Developers Probe מנעה ממשחקי היריות הקלאסיים (Shoot-'em-up) להיכחד.**

למרות שהשם "טורוק" נשמע כמו דינוזאור בעצמו, הוא למעשה ברנש חביב שהתחיל את הקריירה שלו בנינטנדו 64, והיה להצלחה נוספת מבית היוצר של Acclaim. את העיבוד האסתטי והנקי ל-PC עשתה, כאמור, Developers Probe, שהביאה לנו משחק מהיר, זריז ומדהים מבחינה ויזואלית.

השוני הבולט ביותר ב-Turok, שמבדיל אותו מכל שאר המשחקים מסוגו הוא התפאורה ולמעשה, המעוצבים החליפו את המסדרונות האפלים והמדכאים, במרחבים פתוחים של ג'ונגלים משתרעים, הרים הרוסות, נהרות ומפלי מים.

### עלילה

במשחק, עליך לנדוד משלב לשלב כאשר בסופו של דבר עליך להביס את המפלצת הראשית (כמובן, הגדולה והחזקה ביותר) בדמות דינוזאור כלשהו.

מאגר התחמושת מורכב מהמבחר הגדול ביותר של כלי נשק שאני ראיתי בסוג המשחקים הזה, כשהנשק החלש ביותר הוא חץ וקשת, אחר כך באים אקדחים (Pistols) ורובי הציד (Rifles) ואז מגיעים נשקי הלייזר ורובה ההקפאה (Freeze Gun). לאחר מכן יגיע רובה השרשרת (קטלני במיוחד) ואז, "הדובדבן שבקצפת" - נשק אטומי בעל רדיוס פגיעה אדיר.

### אף אחד לא מושלם

למרבה הצער, ברוב שלבי המשחק תעסקו בלחפש אחר כפתורים על המקלדת - רובם מוחבאים בצורה כזו שאין אפשרות לגלות אותם ורובם דורשים חיפוש אינטנסיבי. וכך, יוצא שממש כמו ב-Hexen 2, המעברים נעשים דרך שער מרכזי, ואפשר להגיע לכל אחד ואחד מהשלבים במידה שמצאתם את מספר המפתחות הדרושים (אפשר גם לחזור בשביל תחמושת נוספת או בונוסים שנותנים כוח, ואם תיקחו 50 בונוסים כאלה תקבלו חיים נוספים).

### התפתחות עידן ה... גרפיקה

מהשלבים הראשונים, דרך הרובים, החצים ועד להייזרים (שמופיעים בשלבים מתקדמים יותר וקצת לא מתאימים עם תפאורת הג'ונגל), כולם, אחד אחד, מצוירים ומעוצבים בצורה מרהיבה.

עם זאת, למרבה הצער, מנוע ה-3D במשחק פשוט נכשל בלהחיות את האסתטיות. זאת משום שתפאורה של מקום פתוח יוצרת בעיה בתנועה כי אז המעבד ומנוע ה-3D צריכים לעכל יותר פריימים (Frames), להתמודד עם מרחקים גדולים והכי חשוב - עליהם לשמור על רצף.

חברת Probe התגברה על הבעיה באמצעות שימוש בערפל סמיך, שמגביל את שדה הראיה לרדיוס קטן מאוד - הוא אמנם עוזר למשחק להתנהל במהירות, אך כתוצאה מכך שדה הראיה הופך למצומצם מאוד, והיצורים מתקיפים אותך בהתראה קצרה מדיי שקשה להסתדר איתה.

### לסיכום

להפתעתי, גרסת ה-PC של Turok מציגה ביצועים גרפיים מרשימים יותר מאשר גרסת הנינטנדו 64, אך ההתמקדות שלו על יריות וגילוי עולמות ולא על פאזלים וחידות הופכת את המשחק לבסיסי ופשוט מדיי ביחס לאיכות הגרפית.

**WIZ EXPRESS**
**קהל יעד:** אנשי האקשן והגרפיקה.
**בעד:** גרפיקה אדירה, לא עוד מסדרונות אפלים, אלא מרחבים פתוחים של אקשן!
**נגד:** נטייה להפוך לקל מדיי.

# חדשות

## מיקרוסופט נכנעת?

לאחר מאבקים משפטיים ארוכים וממושכים הודיעה מיקרוסופט כי היא מבצעת שינויים בחוזים שלה עם חברות אחרות כדי לפתוח את השוק לתחרות רחבה יותר - ביצוע השינויים בהסכמים החל כבר לפני למעלה מחודש ואט אט גדל מספרם של החוזים המחודשים.

## שידרוג סופני

חברת 3com הודיעה לאחרונה כי במקרים נדירים שידרוג של חלק מסוגי המודמים שלה ממהירות 56-kbps לסטנדרט התעשייתי v.90 עלול לגרום למודם להתקלקל. ככל הנראה מדובר רק בחלק מהדגמים של המודמים למחשבים נישאים ולא למודמים המיועדים למחשבים שולחניים, כך שמשתמשים אשר ניסו לשדרג גילו כי המודם איבד אחוזים ניכרים ממהירותו או שזה פשוט פסק לעבוד וכמה חלקים פנימיים נשרפו.

חברת 3com הודיע כי תחליף את כל המודמים שנפגמו למודמים המשודרגים כבר בשלב הייצור במפעל.

## Netscape ל־Linux

חברת תוכנה נורבגית שיחררה לא מכבר מספר גרסאות ביתא של ה-4 Netscape למערכת ההפעלה Linux - דפדפן זה נבנה על בסיס קוד המקור ששיחררה חברת Netscape לקהל הרחב וכוללת את הדפדפן בשלמותו, את תוכנת הדואר האלקטרוני ותוכנה לצפייה בקבוצות דיון.

למעשה, הנורבגים לקחו את קוד המקור של Netscape, המכונה מוזילה, והפכו אותו לדפדפן הדגמה למערכות Linux. יצוין כי

## LINUX

Linux הינה סוג של מערכת UNIX המופעלת על מחשבי PC (מערכת ההפעלה הזו פופולרית במיוחד בין המפתחים בעיקר מכיוון שניתן להורידה בחינם וקוד המקור שלה "מסתובב חופשי").

עם זאת, הגרסה הנוכחית אינה מכילה את כל התכונות של התוכנה המקורית (אין תמיכה מלאה בג'אווה ולא בחלק מיישומי אבטחת המידע), אך אפשר לומר שבעתיד תיווצר התקדמות רבה על הפלטפורמה הזו.

## סטנדרט עבודה באינטרנט

קבוצה של יצרני תוכנה ביניהם חברת Netscape, סאן, HP ועוד יותר מ-20 חברות גדולות, הסכימו לאחרונה על סטנדרט אחיד לעבודה ותקשורת ביחס לתוכנות הפועלות בסביבת האינטרנט.

כיום, יצירת קישוריות בין תוכנות ומוצרים שונים בסביבת האינטרנט עשויה להיות קשה ומורכבת ולעתים גם עלולה להוריד במידה משמעותית את ביצועי המערכות. אולם, הסטנדרט החדש ימנע את הצורך בביצוע התאמות שונות, ותוכנות אלו יוכלו לבצע תקשורת ישירה ביניהן ללא צורך בתווך כלשהו. עם זאת, עדיין לא ברור כיצד יממשו את הסטנדרט החדש כל החברות שעומדות מאחוריו ונותר לנו רק להמתין ולקוות.

## מרכזי גלישה

ככל שעובר הזמן אנו מתוודעים למספר אתרים אשר הופכים ליותר ויותר מרכזיים ברשת האינטרנט. אתרים אלו הם בדרך כלל מנועי החיפוש אשר אט אט מרחיבים את סל השירותים לכותרות חדשות, מידע שוטף, חשבונות דואר אלקטרוני חינם, שירותים שונים לתיבות הדואר ועוד ועוד. כיום, שני המרכזים הגדולים ביותר הינם Excite וה-Lycos.

## פתיתים

* מרק אנדרסון, סגן יו"ר Netscape, הודיע כי מערכות ההפעלה ל-UNIX ישמשו כמערכת ההפעלה העיקרית לפיתוח מוצריה העתידיים של Netscape.

# אינטרנט

# פינת המציאות

החודש בפינת המציאות אנו מתפנים לעסוק במעט תרבות ולפיכך נתרכז באתרי אומנות שונים ברחבי הרשת.

### BRNR

http://www.brnr.com/

אתר אומנותי המורכב מצפנים שונים ומוזרים. לצורך העניין, נזכיר כי אפילו מפת האתר עצמה מוצפנת למחצה. אז מי שלא מסתדר בלי אומנות ובלי חידות מסובכות ימצא את עצמו כאן.

### InterArt

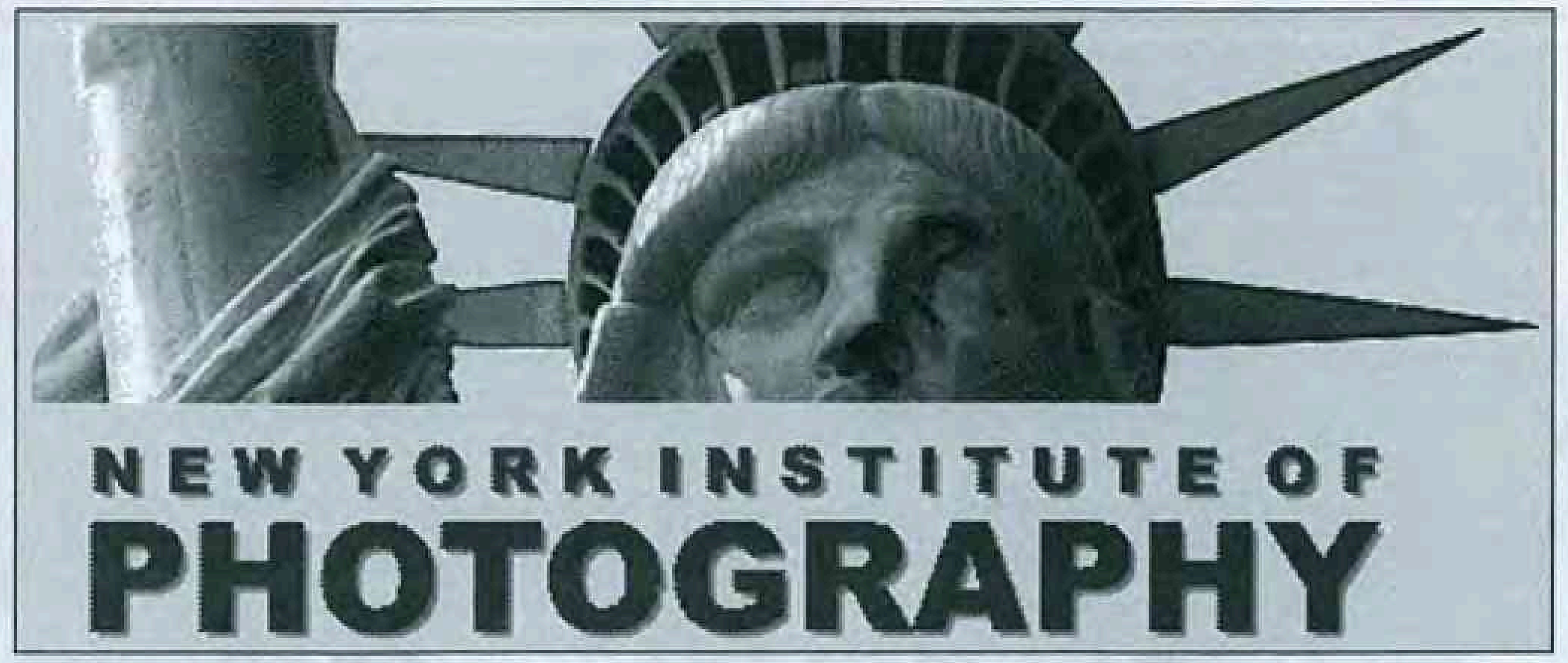
http://www.interart.co.il

האתר הישראלי הזה מנסה ליצור סוג של אחדות בין היצירה המערבית ליצירה המזרחית על גווניה השונים. למעשה, האתר מציג לקהל העולמי יצירות שונות, שביניהן ניתן למצוא אומנות מודרנית, תכשיטים, עבודות מתכת ועוד.

### המכון לצילום של ניו-יורק

http://www.nyip.com/

מלבד היותו של האתר במה לאומנות הצילום ניתן למצוא בו כמויות אדירות של מידע על האומנות הנפלאה הזו.




### סטודיו האורות הדרומיים

http://www.southernlights.com

הסטודיו הזה מציג עבודות ייחודיות של צלמים שונים לפי מסעות הצילום שלהם, כאשר העבודות עצמן מתרכזות במחוזות הדרומיים של מקומות שונים בעולם, כגון: דרום ארה"ב, צרפת, מקסיקו, איטליה, ויטנאם, אירלנד ועוד.

### אומנות מודרנית

http://www2.gol.com/users/atvc/

מדובר באתר שלם וגדוש במידע ותצוגות של אומנות מודרנית, המאפשר למצוא רשימת אומנים, שיחות בנושא אומנות מודרנית, קישורים לגלריות ומוזיאונים, הודעות על אירועים מיוחדים ואף מגזין בנושא.

# אתר החודש

## Bonus.com

לאיזה עכביש יש שבע רגליים - אלמנה שחורה, אורכובוס ירוק או עכביש החדק?

הפעם אנו מדברים על שאלות טריוויה מאתר האינטרנט bonus.com, אחד מכלי הלימוד והשעשוע לילדים ונוער ברשת. האתר מכיל כמות מידע עצומה בתוספת של אפקטים ויזואליים וקוליים עם רמה גבוהה מאוד של אינטראקטיביות והכל בחבילה יפיפייה אחת.

האתר מארח באופן מרשים מספר גדול מאוד של מאות משחקים, חידות, משחקי הרכבה ופעילויות חינוכיות אחרות - הכל בצורה חיה ובתוספת של צבע, אנימציה וגרפיקה מדהימה. המבקרים באתר יחוו הכל, החל מחקר איי הגלאפגוס ועד לחקר צורת העין של הפרה. כמו כן, יוכלו המשתתפים להתנסות בהפעלות פרקטיות יותר כמו ללמוד דברים החל בלהכין בובות בד ועד לכתיבת מחזה תיאטרון.

האתר מחולק לחמישה חלקים עיקריים - משחק, צבע, חקירה, בדיקה ודמיון, כאשר לאלו המגיעים אל האתר ורוצים להתרכז בתחומים ממוקדים יותר, קיים באתר מנוע חיפוש פנימי שבעזרתו ניתן למצוא מידע על תחומים שונים ומגוונים. למשל, חיפוש אחר המילה "המבורגר" יוביל בין היתר לדף המלא בעובדות על מזון מהיר, ערכים תזונתיים וכו', חיפוש אחר המילה "חלל" יוביל למידע רב בתחומי האסטרונומיה, סדרות מדע בדיוני, סיור וירטואלי בכוכב הלכת נוגה ועוד.

האתר כולו בנוי בתוך חלון דפדפן שלם ומקוצץ אשר מבטל את הצורך בכל כפתורי הדפדפן המקוריים, כך שהגלישה מתבצעת בתוך חלון האתר בלבד - שיטה זו באה ליצור סביבה בטוחה יותר לנכנסים לאתר, כך שניתן אף להושיב את האחים הקטנים מול האתר הזה. כמו כן, יש צורך להתרגל בתחילה לשיטת גלישה זו אולם אחרי זמן קצר מאוד הדבר אינו מהווה בעיה רצינית מדיי, פרט לעובדה שלעתים יש צורך להמתין עד שהגרפיקה תעלה.

# סדנת WEB

מאת: עמית חסון-אלוני

## סריקה מוצלחת

הפעם נראה כיצד ניתן להשתמש בטקסטורות ובחפצים שבסביבה כדי לגוון את אתר האינטרנט. אך חשוב לזכור שכדי לממש את סדנת חודש זה - אנו זקוקים לסורק בהישג יד.

עצמים מן הטבע הינם המורכבים והיעילים ביותר לעבודה, אך כאן אנו מוגבלים בגודל הסורק שבידינו וביכולתו לסרוק עצמים תלת ממדיים בסורק דו ממדי (כמובן קיימים גם סורקים תלת ממדיים אך אלו נדירים מאוד בשימוש ביתי ולא נדון בהם כאן).

בכל אופן, אבנים קטנות, צדפים וצמחים שונים יעילים לעניין וכך גם עצמים קטנים אשר ניתן למצוא בכל משרד או בית כגון מהדקי נייר, ברגים, עטיפות של מתנות, נייר דבק, שטרות כסף וכריכות של מגזינים צבעוניים - כל אלו יספקו משטחים שונים וגיוון בתאורה ובהצללות סביב האתר.

### יצירת טקסטורה לסריקה

בחר מספר אובייקטים (בדוק שהם נקיים ואינם כבדים או חדים מדיי - עלינו להיזהר שלא לשרוט או לפגום בסורק, זהו מכשיר עדין שיש לטפל בו כהלכה), כמו: חלוקי נחל, חתיכות עץ קטנות, פופקורן, שרשראות או כל דבר אחר בהישג ידך. לאחר מכן, סדר אותם בזהירות על משטח הסריקה כך שייוצר קשר מסוים ביניהם אשר ימנע טקסטורה עם אזורים ריקים, ובמידה שהאובייקטים שאתה סורק עבים במיוחד, תוכל להסיר את מכסה הסורק כדי שלא יפריע (במקרה כזה יש להניח נייר לבן על העצמים או ליצור תאורה לבנה חזקה מאוד כדי לשמר על הרקע הלבן). וכך, לאחר שכל העצמים מונחים לשביעות רצונך, ניתן לסרוק ולקבל את התוצאה.

בשלב התכנון של הטקסטורה עלינו לזכור לאיזו מטרה היא משמשת - אם היא תשמש ליצירת קווי גבול בין החלקים השונים באתר אז נרצה לשמור על קונטרסט (Contrast) וחדות גבוהים. אך אם הטקסטורה תשמש כרקע למסמך כולו, ובייחוד כאשר ייכתב המסמך ישירות עליו, כדאי להוריד את הקונטרסט (רמת הניגוד), לצמצם את מספר הצבעים, להאיר או להשחיר את הטקסטורה כולה וליצור מעט טשטוש.

### סריקת עצמים קטנים

בדרך כלל נסרוק עצמים קטנים ורבים כדי ליצור טקסטורות לעיצובים הגרפיים - מצד אחד, נשתמש ברקע חזק אשר ידגיש את מה שראוי לדגש או שמצד שני נסרוק מסכי רקע רכים ובעלי גוון קל כדי ליצור אווירה מסוגים שונים בלבד. בכלל, עלינו לזכור כי לאחר הסריקה ניתן לשנות את התמונה מן הקצה אל הקצה בעזרת תוכנות גרפיות שונות ולהופכה מרקע רועש וצבעוני לשקט וחדגוני, אולם המעבר בכיוון ההפוך עלול להוכיח את עצמו כקשה יותר.

לעתים, הטקסטורה הנסרקת מוכנה לשימוש באתר אשר אתה בונה ולעתים תיאלץ לבצע בה שינויים מסוגים שונים כדי להתאימה לדרישותיך. אך לרוב, הסריקה תהיה רק השלב הראשון ביצירת מרקם שונה לחלוטין, על ידי שימוש בכלים גרפיים שונים ובייחוד בפילטרים אשר מספקות לנו התוכנות הגרפיות.

למעשה, התוכנה היעילה ביותר לעבודה מול רקע ותמונות היא ה-Photoshop, אותה כבר הכרנו בגיליון 83. תוכנה זו מגיעה עם פילטרים שונים, כגון: Distort, Noise, Render, Blur Stylize, ואחרים היעילים מאוד לביצוע שינוי ברקע שאנו סורקים. לתוכנה זו ניתן גם למצוא מאות פילטרים מוספים המיוצרים על ידי חברות צד שלישי, כשהמפורסם שבהם הוא ה-Alien Skin המאפשר יצירת אפקטים מסובכים בקלות יחסית.

על כל פנים, על ידי השימוש בפילטרים ובכלים האלה ניתן ממש להגיע למצב המאפשר שלא לזהות את המרקם ההתחלתי וליצור שינויים משמעותיים בתמונות העומדות לפנינו. לעתים קרובות יאפשרו הפילטרים והכלים לשנות את התמונות מן הקצה אל הקצה כך שלא יהיה ניתן לזהותן.

### אומנות הרקע

לעתים, המרחק אל המקוריות באתר הפרטי שלך אינו רחוק יותר מאותם הכלים השוכנים כבדרך קבע על שולחן הכתיבה - ההשפעה של הרקע באתר שלך יכולה להיות זהה לאותן החרסינות המצוירות במטבח או בחדר האמבטיה או דומה לזו של הציור המופיע על אריזת משחק המחשב החדש שהחלטתה לקנות החודש - הכל תלוי ביצירתיות, בכישרון ובכמות הזמן אשר אתה מוכן להשקיע.

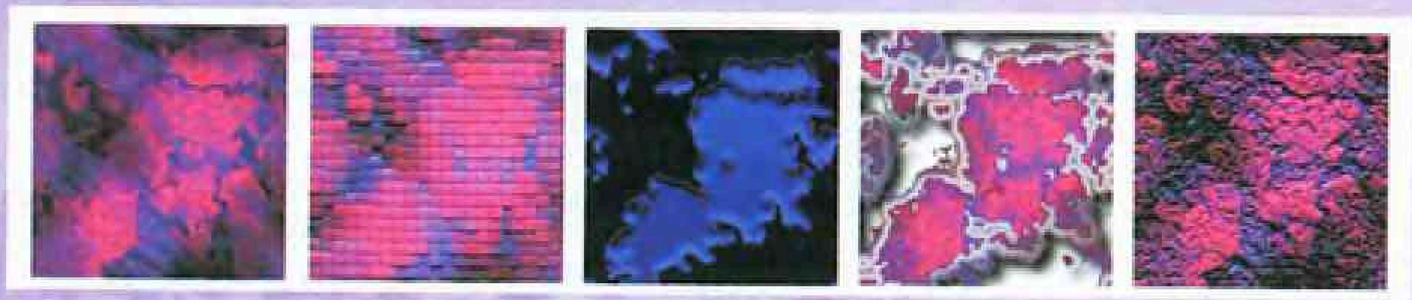
למעשה, כל חפץ שהוא קטן וקל מספיק כדי להתאים לסורק שלך יכול להיות אובייקט לסריקה ולשימוש למטרות השונות - על ידי שינויי צבע, יישום אפקטים שונים, הפיכת התמונות השלמות לתמונות קווי מתאר (Line Art), הוספת לכלוכים, עיוותים וכו' - כל אובייקט יכול להיות שמיש, מקורי, זול ונגיש בכל רגע.

### תוצאה סופית

לאחר שהשלמת את הסריקה וביצעת את כל השינויים הרצויים עליך לשמור את התמונה באתר הנמצא בבנייה או שמיועד לשימוש עתידי. בגיליון 84 דנו באופני השמירה השונים וכדאי לעיין בהם כאשר אתה מתכוון לשמור את קובץ הטקסטורה - במידה שקובץ זה ישמש כרקע, כדאי שיהיה קטן ככל הניתן כדי שלא ייווצר מצב בו יעלה הטקסט באתר לפני שיופיע הרקע לאתר כולו. כמו כן, ברוב המקרים הפרטים הקטנים אינם חשובים ולכן ניתן לשמור את הקובץ באיכות נמוכה וכתוצאה מכך לחסוך לא מעט מקום.

לרוחב עמודים אילו נוכל לראות מספר סדרות של תמונות המדגימות את השינויים הרבים אשר ניתן לבצע בטקסטורות סרוקות למיניהן.



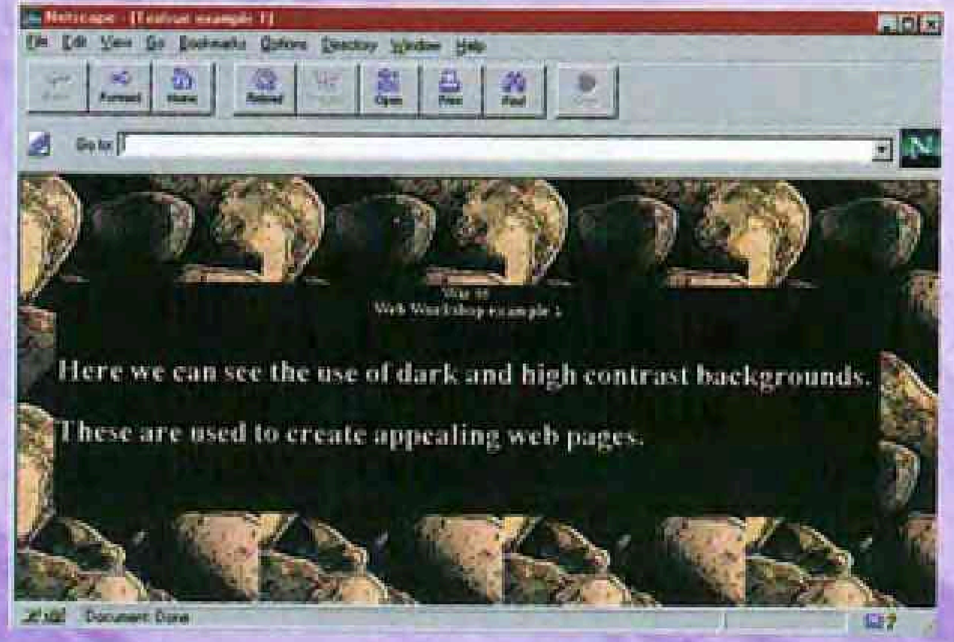


הסריקה המקורית הינה של מפה מאטלס, כל התמונות בוצעו על ידי פילטרים וכלים שונים.

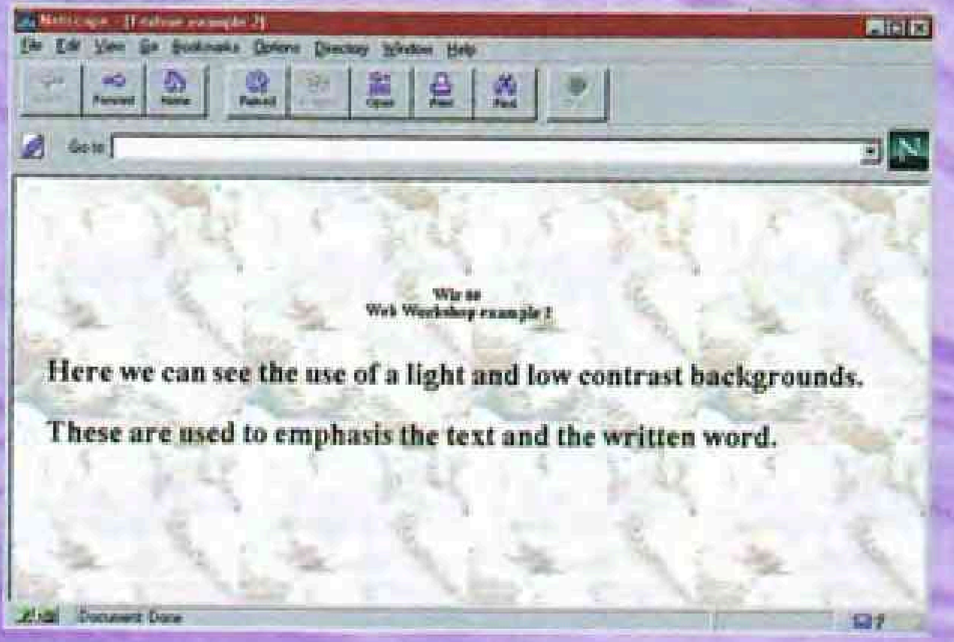
הסריקה המקורית הינה של אריג בד וכל השינויים שבוצעו בו.

הסריקה המקורית הינה של אבנים והשינויים שבוצעו בהם בעזרת תוכנת Photoshop.

הסריקה המקורית הינה של שטיח ומגוון הפעולות שבוצעו עליו.




דוגמה לרקע בעל קונטרסט גבוה.




דוגמה לרקע ללא קונטרסט גבוה.

## טיפ החודש

* הימנע משימוש בשלטי Under Construction - אם האתר אינו מוכן לצפייה אין שום סיבה שהוא יהיה ברשת.

* צמצם את השימוש בתג <BLINK>. אנשים לא מעטים מוצאים את הטקסט המהבהב על המסך כמעצבן או כעוד סיבה לא טובה לקבל כאב ראש.

* לפני שאתה מוסיף עוד תמונה או פיסת גרפיקה לדף, שאל את עצמך אם הדבר מוסיף משהו לאתר. אם הדבר אינו מתקשר לטקסט או מוסיף לאווירה הרצויה אלא משמש כעוד כרזה שאינה מתחברת לרעיון הכללי של האתר, כדאי לוותר על העניין.

# שוויון ברשת

מאת: עמית חסון-אלוני

**באינטרנט כולם שווים. אין צורך לשמוע כדי להשתמש בדואר אלקטרוני, IRC או ב־WEB ואין צורך לדבר כדי ליהנות מקבוצות הדיון. במילים אחרות, גם אנשים הסובלים ממוגבלות יכולים להפוך את חייהם לאיכותיים יותר באמצעות האינטרנט.**

אנשים בעלי מגבלות שונות גילו כי האינטרנט יכולה לשנות את חייהם. אחרי הכל, היא מאפשרת ליצור קשרים, לאסוף מידע, להשמיע ולהסביר דעות ועמדות ומעל לכל לעשות זאת בצורה שוויונית לכל משתמשי האינטרנט.

לאנשים בעלי ליקויי שמיעה, יכולה האינטרנט לספק חדשות מעודכנות On-Line בכל שעות היממה, לספק מידע ומקום לקיום שיחות עם אנשים שונים מרחבי העולם, שהרי חוש השמיעה אינו רלוונטי כאשר משוחחים ב-IRC או בקבוצת דיון וכך גם ביחס ליכולת הדיבור.

## רואים את זה

לא רק החרשים והאילמים נהנים מיתרונותיה של האינטרנט - גם אנשים בעלי בעיות ראייה נעזרים רבות באינטרנט, ועד כמה שזה נשמע מוזר מקורות מידע רבים מיועדים לאנשים בעלי ליקויי ראייה קלים וקלים פחות. כדי להתגבר על בעיית הראייה קיימות תוכנות מיוחדות אשר כל מטרתן היא להגדיל את האובייקטים המוצגים על גבי המסך (בעיקר טקסטואלית), ומאז הופיעו התוכנות האלה באמצע שנות ה-80 הן השתכללו באופן ניכר.

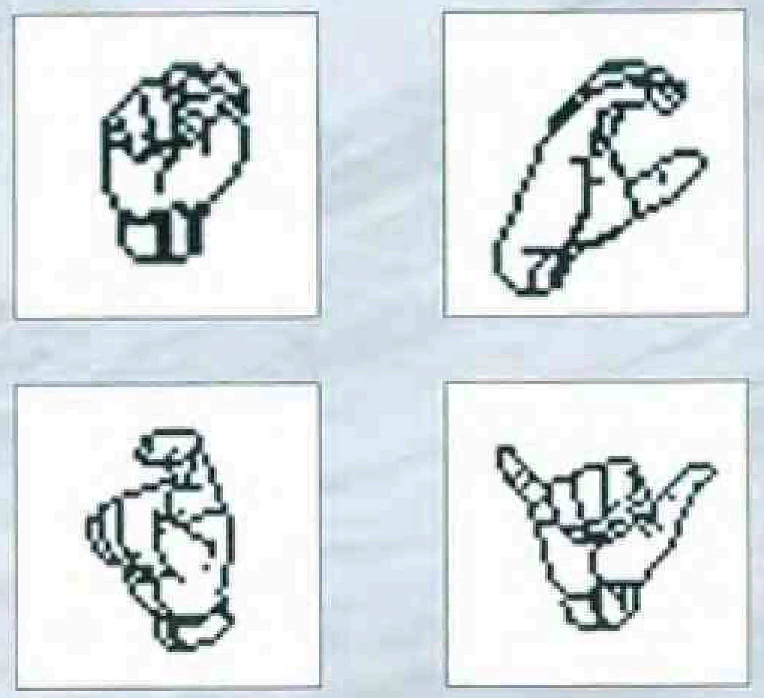
תוכנה חכמה שכזו תנסה לאתר כל אובייקט במסך, כולל תפריטים, אזורי גרירה, אזורי טקסט ועוד, ותחליט איזה מהם נגדיל בכל זמן נתון. אולם לתוכנות אלו יש עדיין מגבלות - אין ביכולתן להגדיל קטעי וידאו למרות שהגרסאות של השנים האחרונות מסוגלות להגדיל תמונות בפורמטים של JPG ו-GIF, מה גם שכדי לשמור על יעילות ויכולת עבודה יש צורך במסכים גדולים של 21 אינץ' ומעלה.

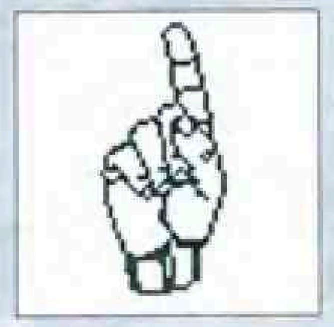
בעיה נוספת של אנשים מוגבלים בראייתם היא השימוש בעכבר היות ואין ביכולתם להבחין היכן הסמן. כדי לפתור זאת משווקים תקופה האחרונה דפדפנים המותאמים לשימוש דרך המקלדת ולאנשים בעלי עיוורון מוחלט ישנה תוכנה המתרגמת את הנכתב על גבי המסך ישירות לכתב ברייל או לצליל תוך שימוש בסינתיסייזר ובמנשק רוטט.

ברגע שהכל מותקן ועובד היתרונות הם עצומים, בייחוד בתחומים בהם לאנשים בעלי מוגבלויות יש קשיים. אולם, ככל שהיתרונות גדולים כך גם צפות להן בעיות קטנות שבדרך כלל לא שמים לב אליהן - בין היתרונות ניתן למצוא את אפשרות הגישה לכמויות עצומות של מידע בקלות ובמהירות, שתכנון גרוע של אתרים מונע פעמים מסוימות את האפשרות להיכנס אליהם. כתוצאה מכך, לאנשים בעלי בעיות ראייה הכניסה לאתרים בעלי פונטים ורקע בעייתיים אינה אפשרית והופכת את כל התוכן לערבוביה אחת גדולה. כך גם אתרים בעלי תכנון לקוי לגלישה או שמיועדים לשימוש ב-FRAMES שלחלק גדול מתוכנות ההגדלה יש בעיה איתם.

## גלוש בכל מצב

לאנשים בעלי בעיות מוטוריות האינטרנט יכולה להיות חוויה נהדרת. בתי ספר לילדים בעלי מום אימצו את האינטרנט בכל רחבי העולם, ונערכים מחקרים כיצד לשפר את תרומתה של הרשת להקלה על המוגבלות המוטורית - בכלל, נכים רבים מודים שהאינטרנט שינתה את חייהם ובעיות רבות נפתרו מאז התחברו אל הרשת.







# שאלה לעניין

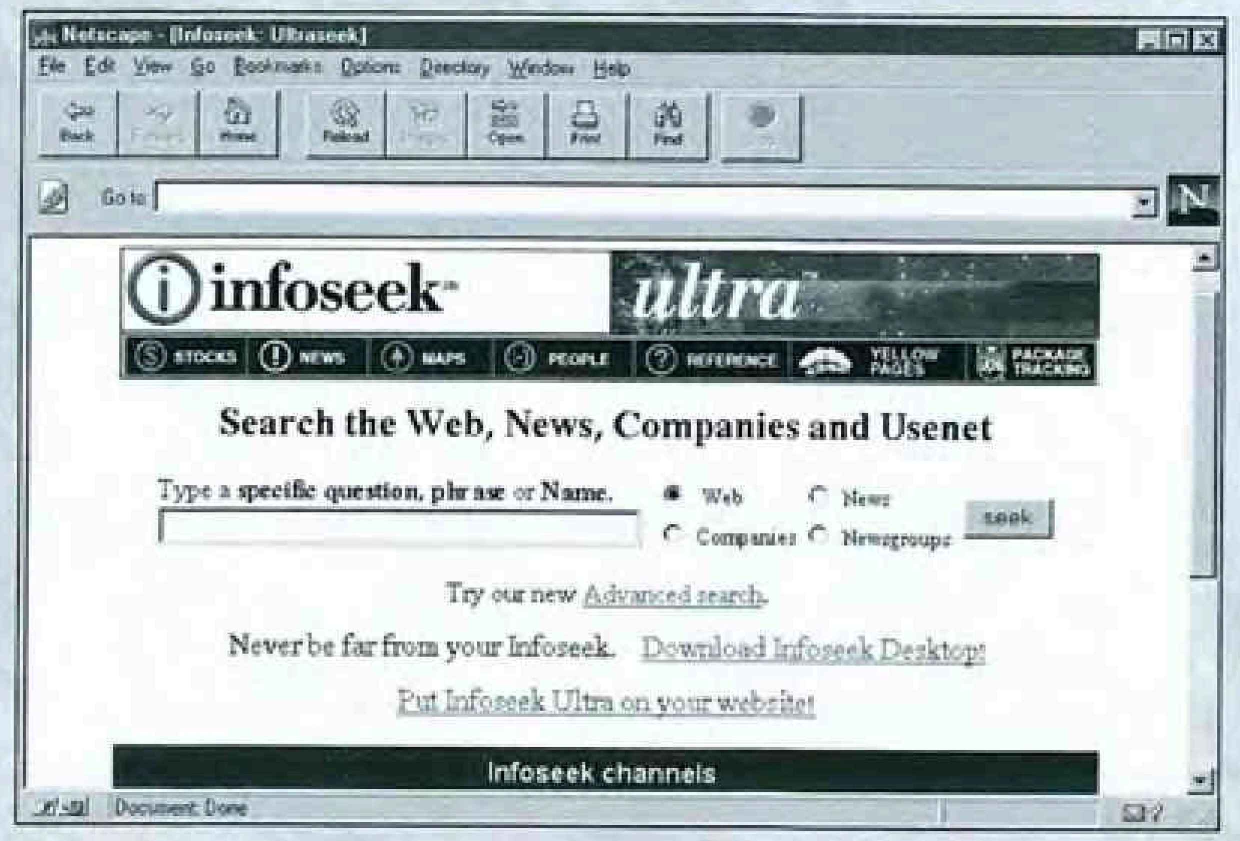
זוהר מנס ציונה: "לפעמים אני מחפש חומר על נושא מסוים אבל אני מצליח לאתר אותו רק לאחר זמן ממושך מאוד. איך אפשר להקל את מלאכת החיפוש?"

לא פירטת באיזו דרך אתה נוהג לחפש מידע בזמן הזה, ולכן אפרט בקצרה מספר דרכים שיאפשרו להגיע אל המטרה. הראשונה והקלה שבהם היא שימוש במנועי חיפוש שונים ברחבי האינטרנט (בנושא זה הרחבנו מספר פעמים בעבר). כיום, המנועים העיקריים ברשת הם: www.excite.com, www.lycos.com, www.altavista.com, www.yahoo.com, www.webcrawler.com, ועוד כמה אך לא נפרט את כולם. המנועים העבריים העיקריים הינם: www.walla.co.il ו-www.tapuz.co.il ולא מזמן התבשרנו על פתיחתה של שלוחה ישראלית למנוע המפורסם yahoo וניתן למצוא אותו בכתובת: www.yahoo.co.il.

אם אינך מצליח למצוא את מבוקשך באתרי ה-web, ניתן גם לחפש מידע בקבוצות דיון. את זאת ניתן לבצע בעזרת תוכנות הלקוח השונות לצפייה בקבוצות דיון וגם באלו המגיעות עם הדפדפנים של Netscape ומיקרוסופט. מלבד זאת, קיימים מנועי חיפוש נוספים ב-web אשר מיועדים לחפש בקבוצות דיון ויתרונם נעוץ ביכולתם לחפש גם בשרתי קבוצות דיון אשר בדרך אחרת לא תהיה לך גישה אליהם.

שיטת חיפוש נוספת היא באמצעות תוכנות agent או בעזרת תוכנות קליינט לחיפוש. תוכנות אילו יבצעו את החיפוש בעצמן או יעזרו במספר מנועי חיפוש בעת ובעונה אחת ברחבי הרשת ויספקו לך תשובה ממצה ועניינית על אובייקט החיפוש - יתרונן של תוכנות אילו הוא כי ניתן "לאלף" אותן לצורכיך האישיים ולהביאן לרמת דיוק גבוהה ביותר.

פול רבינוביץ: "האם ניתן לחפש במנועי חיפוש אחרי דבר ספציפי מבלי לקבל מאות תשובות לא רלבנטיות? כשאני מחפש אחרי: **Israel highschool**, אני מקבל מאות תשובות על ישראל ועל בתי ספר ברחבי העולם אך שום דבר ספציפי".




תשובה לשאלה זו ניתן למצוא בדפי ההסבר לחיפוש, הקיימים כמעט בכל מנועי הרשת. חיפושים למחרוזות של מילים עוקבות ניתן לבצע ב-Altavista או ב-infoseek בכתובת: http://ultra.infoseek.com על ידי הכנסת המחרוזות בין גרשיים למשל: "Israel highschool" או "new-york times" (במנועים מסוימים נשתמש במקום גרשיים בסימן +).

רמי מראשל"צ: "אני מתעניין בתוכניות לעריכת דפי **HTML** וניסיתי את ה-**HotDog pro** אך ישנם כל כך הרבה כפתורים, מסכים ושאר ירקות עד כי איני מוצא בו שימושיות של ממש."

התופעה שאתה מזכיר מוכרת כבר תקופה ארוכה, היות ורוב תוכנות העריכה מתקשות לזהות ולהציג כראוי דפי HTML שלא נערכו על ידן. טענות כי ה-FrontPage 98 מסוגל לעשות זאת, נמצאו כנכונות באופן חלקי בלבד ובאופן אישי נתקלתי בבעיות רבות הקשורות בכך תוך כדי הניסוי.

עמרי מרעננה: "לאחר אחת ההתקשרויות שלי לאינטרנט נדם צליל המודם וכעת אני מתקשה לזהות באיזה מצב חיוג הוא נמצא. כיצד ניתן להחזיר את הצליל למודם?"

הפסקת הצלילים מכוון המודם התרחשה ככל הנראה עקב פקודה שגויה שנשלחה בטעות מאחת מתוכניות התקשורת שלך. בדרך כלל לאחר כיבוי והדלקת המחשב נמחקות מהמודם כל הפקודות שאינן פקודות קבע והוא חוזר למצב ברירת מחדל - במידה שהמצב נשאר כמקודם, רצף הפקודה להחזרת המודם למצב בו תשמע את הרמקול הוא: "ATM1 &W &F".

אתם מוזמנים לשלוח אלינו מכתבים עם תגובות, רעיונות, שאלות אתרים מעניינים ועוד לתיבת הדואר שלנו: interwiz@shani.net.

# GRAND THEFT AUTO

## אדרנלין

מאת: שי סבט

**אם רציתם לנהוג בפראות במכונית שאינה שלכם, לצפצף על כל חוקי התנועה, לזרוע הרס בכל מקום אליו תפנו, להתנגש, לדרוס ולהרוס כל דבר - חברת DMA/BMG הוציאה במיוחד בשבילכם את Grand Theft Auto.**

### ידיים למעלה!

אם הייתי צריך לתאר את המשחק בקצרה הייתי אומר שהוא מזכיר מאוד את סדרות המשטרה האמריקניות כמו בלוז לכחולי המדים, NYPD וכו'. יש כאן שוטרים, גנבים ומרדפים מרתקים שבאמת יכולים להפיל אתכם מהכיסא.

הכל מתחיל במין תצלום תקריב של ערימת מכוניות במצב לא מוגדר בכביש הראשי, נהיגה קצת פרועה עם החלפות נתיב לא מחושבות, כמה תאונות לא הגיוניות ומעל הכל המרדף בדמות מאה מכוניות משטרה הדולקות בעקבות צעיר מופרע ומסוכן לציבור - הכל מצולם כמובן מהמסוק המשטרתי, מה שמקנה לעניין אווירה נכונה ומרגשת.

דגש נוסף על האווירה מובא באמצעות השידור הציני של הקריינים שפשוט פוסקים באכזריות אם כל הסיטואציה עונה לטעמם - פעם נשמע "הנהג האנוכי הזה מסכן חיי אדם" ופעם תשתרבב איזו הערה מתחכמת על אדם שנס על נפשו לתא הטלפון הקרוב.

### "איך המשחק?"

אם אתם מחפשים משחק להשוואה אז דמיינו ברוחכם את המשחק העתיק "Micro Machnies" מושתל לתוך התנועה המטורפת של עיר בארה"ב, כשכל המשחק ממבט-על ומקשי השליטה פשוטים להפליא - אין מסלולי מירוץ, רק שדרות עירוניות סואנות ופתלתלות של עיר אמריקנית טיפוסית. זהו למעשה הפן הריאליסטי של המשחק, אשר מתבטא בתנועה מציאותית על הכבישים וזו מתנהלת ממש כמו בחיים האמיתיים: אור אדום = עמוד, אור ירוק = סע, צמתים, כביש חד-סטרי, אין כניסה, כביש דו-סטרי וכו'.

אפשר כמובן לבזבז שעות בנסיעה במהירויות שפויות ולציית לכל חוקי התנועה,

אך אם להודות על האמת, צוות הפיתוח הכניס אותנו לכאן כדי שנפר את כל אלה!

### שניות של חסד

אתם מתחילים בתור הולכי רגל מן השורה (מצב זה לא נמשך יותר מ-10 שניות) ולאחר מכן תבחרו מכונית - כל מכונית, אדומה, כחולה, גדולה, קטנה, חונה, נוסעת, רק חצו את נתיב הנסיעה של מכונית נוסעת והנהג האדיב יעשה את טעות חייו, יעצור ובתנועת שליפה נפתח את הדלת ונבהיר לו שמוטב לו לעזוב את הרכב.

לאחר חטיפת הרכב הראשונה נבין שהעסק עשוי להיות די פשוט ובעתיד הקרוב נחטוף מכוניות על ימין ועל שמאל, שלא לדבר על אוטובוסים, מכליות דלק, אמבולנסים (אל תגידו שאף פעם לא רציתם לשעוט באמבולנס ברחובות העיר), מכוניות משטרה, מכוניות מכבי-אש ובנקודה מסוימת אפילו טנק.

### עסקי גנגסטרים

למרות הכיף שבזה, גניבת כלי רכב אינה המטרה הבלעדית במשחק (זה היה מוציא את המיטב מהמשחק מהר מדיי). מטרתו העיקרית של Grand Theft Auto היא להרשים את הגנגסטרים המקומיים, על ידי סדרות של מעשי פשע שעולים בדרגת חומרתם במהלך מסע הפשע שלך בשלוש ערים תוך כדי התחמקות משוטרים ומעצרים לכל אורך הדרך.

ישנן שתי דרכים ליצור רושם "חיובי" שכזה, האחת: לקבל על עצמך משימות הניקרות בדרכך, החל בנהיגה ברכב מילוט וכלה במחיקת כנופיות שלמות בעזרתו האדיבה של תת-מקלע מהיר.

הדרך השנייה היא להיות אדון לעצמך וליצור תוהו-ובוהו בכוחות עצמך בכל מקום אליו אתה מגיע. לא משנה באיזו דרך בחרת, הסיכוי הוא שבמוקדם או במאוחר המשטרה תהיה בעקבותיך ואז העניינים באמת מתחילים להתגלגל. וכך, ברגע שנשמע את הצליל הראשון של הסירנה, ישתלט על השחקן איזה אינסטינקט קרימינלי פרימיטיבי והוא יעשה הכל, אבל הכל כדי להימלט.

בכל מקרה, כתוצאה ממרדף המכוניות המטורף, יישארו מאחור טונות של ברזל מעוך ממכוניות שהיו במקום הלא נכון בזמן הלא נכון, ועשרות פצועים שרק רצו להגיע לצדו השני של הכביש.

### המדינה מאחוריך

ככל שעובר זמן ואתה לא נתפס בידי המשטרה, כך תנועת המשטרה אחריך הופכת צפופה יותר ופעולותיה נועזות יותר - לפתע תבחין ביחידות משטרה המתנגשות בך מאחור ובשוטרים שיורים לך בצמיגים בסגנון מל גיבסון ומציבים מחסומים. במצב זה, הדרך היחידה להיחלץ היא להגיע למוסך שלצורך העניין שייך במקרה לכנופיה המקומית (כאלה מפוזרים ברחבי העיר), ותוכל להחליף מספרים למכונית ובעצם למחוק את הרישומים הפליליים שלך.

מעל הכל, GTA עובד היטב בראש ובראשונה בגלל הסביבה המציאותית והמגוונת שהוא יוצר - אם לדוגמה תדרוס מישהו (אל דאגה - תדרוס עוד הרבה), מיד יגיע אמבולנס לזירת האירוע וייקח אותו לבית החולים הקרוב, אלא שבמקרה שלנו אתה יכול להשתלט על האמבולנס או על מכונית מכבי-האש שהגיעה לכבות את שרידי המכוניות הבוערות שהותרת מאחור.

הנבזיים האמיתיים ירכזו את מאמציהם ב"הרמת" כמה שיותר ניידות, ומוזר ככל שזה לא יהיה ההרגשה היא כאילו באיזו שהיא דרך אתה באמת עובר על החוק (הרגשת אדרנלין בלתי ניתנת להכחשה).

### סיכום

למרות סגנון המשחק הישן יחסית, אפשר לומר שהרעיון הוא מקורי למדיי. אמנם לוקח קצת זמן להיכנס לאווירת המשחק, אבל ברגע שאתה שם הכל נגמר - ואתה מכור!

רק בקשה קטנה לצוות המוכשר שהביא את GTA: תוציאו משחק המשך עם גרפיקת פוליגונים יפה ומכוניות שעפות ומתהפכות באוויר.

**WIZ EXPRESS**

**קהל היעד:** מכורי CARMAGEDDON ואוהבי השחיתות.

**בעד:** רעיון מקורי ואנדרלין בשפע.

**נגד:** בוטות ואלימות על גבול השטחיות.

# שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער

## נקמה היא מעדן שיש להגישו קר (אמרה קלינגונית)

ליד בניין צפוף וקטן בפאתי תל אביב נמצא מגרש חנייה מוזנח ומלוכלך - רוב הזמן הוא ריק, אבל פעם בשבוע, מידי יום ג׳, הוא מתמלא במכוניות. בערך עשרים מכוניות ממלאות את המגרש ואנשים קטנים הלבושים באפור ממהרים מהמכוניות אל תוך הבניין, לקומה רביעית. ובחדר חשוך, קטן וצפוף, יושבים בערך עשרים אנשים והראשון שמדבר פותח באותו המשפט "קוראים לי דוד ואני אוהב AD&D."

כל הקבוצה פרצה במחיאות כפיים סוערות וכולם ביחד אמרו "אנחנו אוהבים אותך דוד."

דוד מחה דמעה. "הכל התחיל לפני שנה וחצי," הוא סיפר, "השה"ם שלי היה בטמ"י ופגש שם את ערן בן-סער." כל חברי הקבוצה ירקו הצדה בגועל נפש. "הוא, הוא שיכנע אותו לקנות Rolemaster."

חברי הקבוצה נדו בראשם בזעזוע. "והוא החליט שכולנו נשחק Rolemaster במקום AD&D".

ביד רועדת לגם דוד מכוס המים. "בהתחלה," הוא המשיך, "זה היה נחמד. אתם יודעים איך זה, ספרים חדשים וכל זה. אבל אחר כך התחלנו לבנות דמויות והלחץ כמעט הרג אותי, לקח לי שלוש שעות לבנות דמות, שלוש שעות!"

חברי הקבוצה הקשיבו לדוד בדריכות רבה. "כל האופציות שיגעו אותי." סיפר דוד, "לא יכולתי להחליט באיזה שריון אני אבחר, איזה מגן, אלו יכולות יש לי וכו׳."

"ואז התחלנו לשחק." דוד השתתק ומחה עוד דמעה, "קשה לי להמשיך," התוודה, "אבל אני אנסה. בהתחלה המשחק היה סביר - נכנסנו לקרב, שלושה אורקים, ממש שטויות, אבל כבר בהתקפה הראשונה שלהם הם הרגו את הגמד, ועוד במכת חרב אחת לראש! מי שמע על כזה דבר?" חברי הקבוצה עודדו את דוד להמשיך.

"התבלבלתי מאוד ונאלצתי להחליט כל מיני החלטות במהלך הקרב - למה אי אפשר רק לגלגל קובייה, למה? בסוף דווקא ניצחנו די בקלות והחלטנו לעשות הפסקה עד שבוע הבא, כדי שדן יוכל לבנות גמד חדש."

דוד הביט בתקרה. "מאז לא חזרתי לשחק איתם. אני נפגש בחשאי עם אנשים כמוני וכמוכם ואנחנו משחקים AD&D. אנחנו לא אומרים לאף אחד, מפחדים. זו הפעם הראשונה שיכולתי לדבר על זה."

דוד התיישב לקול מחיאות כפיים נלהבות. ומנהיגת הקבוצה, אשה קטנה ובלונדינית,

קמה ופנתה אל הקבוצה, "חברים, כעת נעבור לקצת תרפיה." היא שפכה מתיק צד קטן שלושה ספרי חוקים של מרוצללים במרכז החדר. יתר חברי הקבוצה שפכו גם הם ספרי חוקים שונים ומשונים של כל מיני שיטות. "את לא רוצה להיפטר ממשהו?" שאלה המנהיגה אישה שלא זרקה אף ספר - "אה... לא, שכחתי להביא איתי."

לאחר מכן שפכו חברי הקבוצה דלק על הערימה, הדליקו אותה והחלו לרקוד סביב תוך מלמול מנטרות שונות, כגון: "גייגקס, גייגקס.", "מאה ואחד נק"פ, מאה ואחד נק"פ." או "חתוך׳תם וחסל׳תם, חתוך׳תם וחסל׳תם."

ואז הוציאה מנהיגת הקבוצה כמה חוברות וויז. "כאן!" היא שאגה אל הקבוצה, "כאן הכל התחיל! היינו שלווים, ידענו מרגוע ושיחקנו AD&D בלי הפרעה. ועכשיו בטמ"י יותר מחצי הקבוצות משחקות מרוצללים, Rolemaster, שחר הארץ, Vampire וכל מיני זוועות אחרות. אנחנו נרדפים, והכל בגלל ערן בן-סער (טפו!), אבי סבג (טפו!) ומורגן לה-פיי (החחק-טפוי!). זה לא יכול להמשיך!"

"לפחות בזה את צודקת." אמרה מורגן והפכה אותה לספר החוקים של Ars Magica. חברי הקבוצה צעקו באימה כאשר הבינו מי המסתננת אבל לא לזמן רב כי אבי ואני גם היינו שם. "טעים?" שאל אבי אחרי שחזרתי לצורה אנושית. "מעדן!" השבתי וירקתי את הנעל של דוד.

"חשבתי," אמרה מורגן ואספה את המלחיות, "שאם לאבי נשארה פה עוד תחמושת יש גם קבוצה שנפגשת ברמת השרון, ועוד די מוקדם..." "למה לא." השבתי, "כל עוד טיטאניק משחק אין מה לעשות בקולנוע."



CD אסטרטגיה

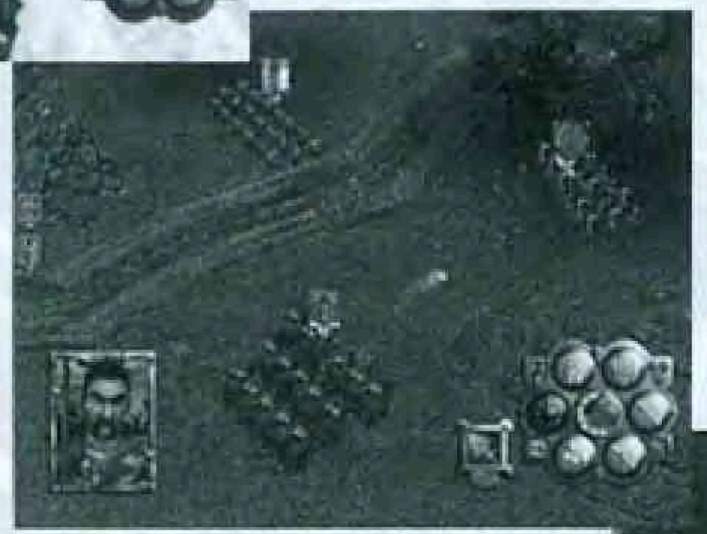
# WARHAMMER DARK OMEN

מאת: משה אגמי

בזמן האחרון זה כבר הפך לחוק לא כתוב - כל משחק שמגיע אלינו מחברת EA (ELECTRONIC ARTS) מציב רף חדש שקשה מאוד לעבור אותו, והפעם מדובר במשחק אסטרטגיה מעולה, WARHAMMER: DARK OMEN.

בעולם אפוף קונפליקטים, צבאות אדירים מתעמתים וקובעים את גורל הממלכות - החצים ממלאים את השמיים, חרבות מכות במגנים ודגלי המנצחים מונפים אל-על. בעולם הזה תמצאו לא רק בני אדם, אלא גם גמדים, ננסים, זומבים, ערפדים, עקרבים ועכבישים ענקיים ועוד יצורים מופלאים.

בתחילת המשחק, כאשר תביטו על המפה של העולם הקסום הזה תוכלו להתרשם ממנו ותתחילו לתכנן את מסע הכיבוש שעומד בפניכם - לא רק שתצטרכו לתכנן כיבושים, אלא שתיאלצו להביא בחשבון שאתם לא הצבא היחיד (צבאות שונים ומשונים של יצורים יהוו איום וככל הנראה הם גם יביסו אתכם בשלבים הראשונים).



בשלב הראשון תיכנסו אל נעליו של קומנדור ברנהרדט, מנהיג נועז של צבא שכירי חרב ובנוסף, תמצאו בצבא שלכם חיילי חי"ר, פרשים, קשתים ותותחים, כשבמהלך המסע תוכלו לצרף אל הצבא שלכם חיילים נוספים.

במהלך הקרבות תצטרכו לבחור איזה גדוד יבוא איתכם אל החזית, ואיזה גדוד תשאירו מאחור. כמו כן, תצטרכו לתת לגדודים שלכם את הפקודות לפני הקרב ובמהלכו, מה שיקשה עליכם וידרוש מיומנות לא פשוטה. כך או כך, החיילים שישרדו לאחר הקרב יתוגמלו בניסיון ובזהב, ואט אט תראו איך הצבא שלכם יגדל ויצבור ניסיון - ככל שצבא האויב הוא קשה וקשוח יותר, כך תרוויחו יותר ניסיון וזהב שישמש אתכם ברכישת לוחמים חדשים במקום אלה שנהרגו בקרב. בכלל, חשוב לזכור שלא ניתן לחדש גדוד שכל לוחמיו נהרגו, ומוטב להביא בחשבון שככל שמתקדמים יותר במסע הכיבושים, כך נדרש צבא חזק יותר.

כמובן שכמו ברוב משחקי האסטרטגיה, מדובר במשחק מורכב וכדי שלא תיפלו למים העמוקים ותטבעו, הייתי ממליץ בחום להשקיע זמן בקריאת הוראות אחרת מובטח לכם שתלכו לאיבוד (בנוסף, תוכלו למצוא את קלאוס זימרמן, האב הרוחני, שיעזור לכם וייתן לכם עצות טובות במהלך הקרבות).

לאחר שמתרגלים לפונקציות השונות, העניינים מתחילים להתבהר יותר ויותר, וההפעלה נעשית יותר קלה במובן זה שתשתלטו על הגדודים שלכם דרך כפתורי הבקרה השונים שמופיעים בתחתית המסך.

ישנו כפתור הסתערות, וכן כפתור שמטרתו לעצור אותה, כך שישנם כפתורים שמקנים לכם את היכולת להשתמש בכוחות המיוחדים כמו כפתור הקסם וכפתור הכוח, ויש גם כפתור נסיגה שבו תשתמשו במצב בו אתם סופגים תבוסה בשדה הקרב (לאחר מספר משחקים בהם תובסו בצורה המשפילה ביותר בשל חוסר הניסיון שלכם, תתחילו לשלוט במשחק ולחנך מחדש את האויבים שמולכם).

לסיכום, מדובר במשחק טוב מאוד ואפשר לכתוב עוד הרבה על הגרפיקה המשובחת והעלילה המעניינת והמותחת, אך די בכך שאומר כי אני יכול להבטיח לכם שתשבו מרותקים אל מול המסך. אין לי ספק שחובבי משחקי האסטרטגיה יאהבו את המשחק ואין ספק שהוא מצדיק את הציפיות הגבוהות שאנו תולים בכותר חדש של ELECTRONIC ARTS.

# FALLOUT
# נשורת

מאת: ענת סבט

לאחר מלחמה אטומית בין המעצמות, האנושות ששרדה חייבת להתמודד עם קשיי קיום בסיסיים ומעל הכל עם מלאי הולך ואוזל של מים לשתייה. אם לא די בכך, מסתבר שהשבב האלקטרוני שאחראי על טיהור המים כמעט הפסיק לתפקד ורצוי למצוא לו תחליף בהקדם.

בשנות ה-80 חברת INTERPLAY הטביעה את חותמה בהיסטוריית משחקי התפקידים בזכות המשחק הקלאסי WASTELAND - משחק זה הוכרז בכל העולם כמשחק הטוב ביותר בזמנו.

WASTELAND לא התאפיין באלמנטים הטיפוסיים של משחקי תפקידים שכוללים הנפות חרב והריגת אורקים וטרולים, אלא איפשר לשחקנים להיכנס לתוך עולם עגום של מוטציות, כנופיות צמאות דם ונגועי קרינה שנראו משוטטים על פני הארץ.

היום, לאחר קצת יותר מ-10 שנים להוצאת WASTELAND, החליטה INTERPLAY לחזור אל אותו עולם מוזנח ושומם באמצעות המשחק החדש FALLOUT שמהווה היום את אחד ממשחקי התפקידים הטובים בשוק, ובהחלט ניתן להכתירו כ-WASTELAND של שנות ה-90.

המשחק מתחיל עם פתיח קולנועי מרשים ממנו אנו למדים שהדמות אותה אנו משחקים היא אחת מ"בנות המזל" ששרדו את המלחמה, בזכות מקלט דמוי כספת אשר נבנה במהירות כדי לעמוד בתוצאותיה החמורות של מלחמה גרעינית. וכך, לאחר 70 שנה של בידוד, השבב האלקטרוני ששולט על מערכת טיהור המים הפסיק לעבוד, אספקת המים אוזלת אט אט ונותרו רק כ-150 ימים עד שאספקת המים תיגמר - בשלב זה,

מחליט המנהיג, OVERSEER, לבקש ממך לצאת לדרך (כשברשותך כישוריך, חוכמתך וכמה כלי נשק צנועים להגנה עצמית), ולהביא את הישועה.

## מגדירים את הדמות

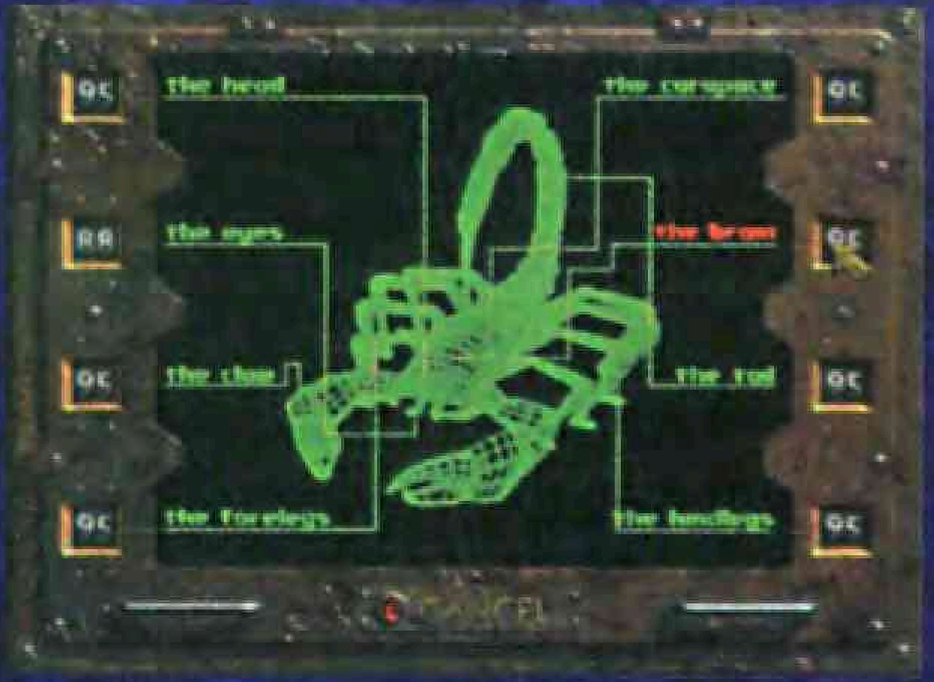
תחילה עליך להגדיר את הדמות בה תשחק, ורצוי שתתאים גם לתנאי הסביבה - ניתן לבחור אחת משלוש דמויות או ליצור דמות משלך. דמויות הבחירה מאפשרות לשחקנים המתחילים נקודת התחלה טובה מאוד, כשהדרך המועדפת, כמובן, היא ליצור דמות חדשה.

מערכת בניית הדמות במשחק התפקידים פותחה במיוחד למען משחק זה, ורשימת היכולות והכישרונות עשויה להיראות מרתיעה במקצת בהתחלה, אך מתכנני המשחק עשו מעל ומעבר כדי שזו תהיה מהנה וקלה





לשימוש, כך שכל כישרון או יכולת שתבחר יופיעו ב"כרטיס הדמות" שלך וכשתסיים ליצור את הדמות שתניח את דעתך, תוכל לצאת למסע החיפוש אחר שבב חלופי למערכת טיהור המים.




## עיני המתבונן

FALLOUT משתמש בנקודת צפייה של תנועה מלמעלה למטה, כאשר ניהול המלאי שברשותך הוא פשוט למדיי ומתאפשר על ידי תנועות עכבר מהירות. בניגוד ל-DIABLO, שבו הדמות נמצאת במרכז המסך, FALLOUT מאפשר גם זווית מסוימת של חופשיות בעזרת העכבר וכך ניתן לראות את הסביבה ולאתר סכנות פוטנציאליות. עם זאת, תנועת הדמות סובלת מקושי מסוים בשל המפה שמורכבת ממשושים הנעים בקו אופקי או אנכי, מה שגורם לדמות לנוע בזיגזגים מהירים.

לטעמי, הצד החזק של FALLOUT נעוץ בכך שהשחקן נכנס היטב לאווירה שלאחר הפגזה אטומית - הסביבה מעוררת חלחלה, מוקרנות תמונות של חורבות מלחמה, מערות תת-קרקעיות, שאריות יישובים רעועים, דמויות מוזרות ורקע עתיר בפרטים.

מבחינה משחקית, FALLOUT דומה לרוב משחקי התפקידים - אתה מקבל משימות שונות, שוכר את עזרתן של דמויות, רוכש כלי נשק, מוכר פריטים ומדבר עם שוכני המקום (רוב הדמויות שתפגוש יגיבו למידת הבקיאות שלך ויגלו אינפורמציה חיונית רק כאשר יהיה לך מספיק ניסיון). מעבר לכך, העלילה רגישה לעניין העמידה בזמנים, כך שבמקום ללכת לכל משימה אפשרית, תצטרך לשמור על קצב מהיר כדי שתישאר כמה צעדים לפני הספירה לאחור (וזו נמשכת לכל אורך המשחק).

## אקשן לא סטנדרטי

החל מהמצעד הראשון מחוץ למקלט ועד לקונפליקט הסופי, הקרבות מהווים תפקיד חשוב בהתפתחות הדמות שלך. שלא כמו הקרבות המתסכלים שלא מצריכים יותר מדיי מחשבה, אלא לחיצה מתמדת על כפתור הירי תוך כדי הריגת כמה שיותר מפלצות בסגנון DIABLO, כאן מונהגת שיטה של תורים, שמוסיפה רמה נוספת של תחכום למשחק לעומת שאר משחקי התפקידים שיצאו לאחרונה.

בכל הנוגע לעניין כלי הנשק, שמתי לב שבדומה ל-X–COM, כלי הנשק הרבים מאפשרים לך לבחור מצבי תקיפה מגוונים, כגון: ירייה מהירה יותר, ירייה מכוונת היטב או ירי בקצב מהיר מאוד, כאשר כיוון הירייה מאפשר פגיעה באזור קריטי בגופו של האויב (הסיכוי להצלחה נמוך, אך פגיעה כזו תגרום לנזק גדול יותר).

הקרב בתורות הוא נכס יקר, אך אם תשכור את עזרתו של אחד משכירי החרב שיצטרף לקרב היה מוכן לתסכול קל. בהסתמך על מהירות תפיסתך וניסיונך הדמות הזו עלולה לקבל את התור הראשון בקרב - היא תנצל את התור כדי להתקרב לאויב, מה שיקשה עליך לכוון למטרה מבלי להסתכן בפגיעה בידידיך (עבור רוב השחקנים ההימור הטוב ביותר הוא ללכת לבד או לעזוב את החבר'ה הרעים לנפשם עד אשר תצבור מספיק ניסיון כדי לקבל את היוזמה בקרב).

## נקודת סיום

אין כמעט מגרעות ב-FALLOUT, אך למרות המעלות הרבות של התוכנה, ישנם מספר באגים מעצבנים הצצים מדי פעם וגורעים מהחוויה של השחקן כאשר שמירת משחק באמצע קרב יכולה להרוס את השמירה שלך, הדמויות מוכפלות כאשר עוברים ממקום למקום וכו'. INTERPLAY מצדה, הודיעה שתיקון למשחק שמטפל בבעיות אלו קיים ויופץ במהרה.

עוד תופעה מתסכלת נעוצה בדרישות המשחק. הדרישה המינימלית היא לפנטיום 90 עם 16Mb זיכרון ו-Windows 95, אך עם הנתונים הנ"ל המשחק נע באטיות והפתרון היחיד, כנראה, הוא לבחור את ההתקנה המלאה (650Mb).

**WIZ EXPRESS**

**קהל יעד:** אוהבי אסטרטגיה ומשחקי תפקידים.

**בעד:** בגדול - משחקי תפקידים וקצת מכל דבר.

**נגד:** היעדר ריבוי משתתפים ועריכה שאינה תמיד עקבית.

# שחר הארץ בעברית

מאת: ערן בן-סער

**מאז עזבה אותנו מיצוב לא זכינו לראות מבול גדול כזה של משחקי תפקידים. בזמנו, מיצוב תרגמה עבורנו את ה-D&D ואת ה-AD&D, אוליב תרגמו לנו את קרב-טכ׳, חיילי החורבן ואת מרוצללים (שהפך למשחק התפקידים הנמכר ביותר בארץ, אגב), וכעת, מתרגמת אוליב את שחר הארץ, משחק הפנטזיה הפופולרי של חברת FASA, וניתן לשוב ולשחק פנטזיה בעברית.**

שחר הארץ יצא לאור באנגלית לפני כארבע שנים ועשה משהו שהיה צפוי ומפתיע. הוא נמכר כל כך טוב עד כדי כך שהפך את FASA לחברת משחקי תפקידים גדולה יותר מ-TSR.

## אז מהו שחר הארץ?

כפי שציינתי, מדובר במשחק פנטזיה הכולל את כל מה שהורגלנו לראות: גזעים, מקצועות, קסמים ויצורים, אבל זהו משחק פנטזיה מהדור החדש של משחקי התפקידים, והוא מכיל כישרונות וחופש בבניית הדמות, ומעל הכל משחק הכולל שיטה ומערכה בצמוד לה.

כלומר מדובר במשחק שאין בו את כל חסרונות השיטה של מוד״מ (להזכירכם: אין כישרונות, אין תמותה ויש טונה של נק״פ ונק״נ), אך שלא כמו מוד״מ שהינו משחק הפתוח לכל מערכת פנטזיה שהיא, שחר הארץ מכוון למערכה אחת, המערכה שלו.

לטעמי, הדבר אינו מהווה חיסרון גדול מדיי, היות ו-!Elric ו-Pendragon של CHAOSIUM הן שיטות פנטזיה לעולם ספציפי והן באמת לא רעות, אך בעוד אלה מבוססות על יצירות בנות אל-מוות (!Elric על ספריו של מייקל מורקוק ו-Pendragon על אגדות המלך ארתור ואבירי השולחן העגול), שחר הארץ מבוססת על עולם פרי המצאתם של יוצרי השיטה.

כך או אחרת, הייתי מסכם את הרקע בכך שלפני מאות שנים חיתה על פני האדמה תרבות משגשגת תחת אימפריה מאוחדת ודיקטטורית למדיי, אך אז עלה מפלס הקסם בעולם, הזוועות מהמישורים הרחוקים פלשו אליו וכל הגזעים חיפשו מקלט תחת פני האדמה במשך 400 שנה. לאחר מכן ירד מפלס הקסם ורוב הזוועות נאלצו לחזור למישוריהם, כך שהתרבויות השונות צצו ועלו מחדש אל פני האדמה.

### קוביות

כמו במוד״מ, השיטה משתמשת בכל ששת סוגי הקוביות כדי לבצע משימות, ובאופן מעניין למדיי. כל דבר בשיטה נמדד בצעדים: צעד אחד, צעד שמיני, צעד עשירי, ובתוך ספר החוקים ישנה טבלה המתארת אילו קוביות יש לגלגל בכל צעד וצעד. נניח למשל שלדמות מסוימת יש כישרון שרמתו היא צעד שבע והיא רוצה לבצע אותו – בשלב זה, הטבלה מראה שלבדיקת כישרון בצעד שבע יש לגלגל 1ק12. לרוע המזל, בצעדים גבוהים יותר זה מתחיל להיות מעצבן – בצעד 21, למשל, מגלגלים 1ק20 + 1ק10 + 1ק6 ויהיה מאוד קשה לזכור את הצעדים בעל פה בתחילת המשחק (אבל הם כתובים בדף הדמות, וכמובן שעם הזמן מתרגלים).

### תכונות

לדמויות יש שש תכונות: זריזות, כוח, קשיחות, הבחנה, כוח רצון וכאריזמה, ובבניית הדמות ניתן לגלגל או לרכוש את גובה התכונות. כמו כן, יכול השחקן לבחור מבין שמונה גזעים שונים: גמדים, אלפים, בני אדם, אנשי-סלע, טרולים, אורקים, ת׳סקרנגים ורוחונים, כך שבעוד רוב הגזעים דומים למתואר במרוצללים (כולל הטרולים והאורקים דמויי האדם) מוצגים לנו שלושה גזעים חדשים, ומוצלחים מאוד.

**אנשי הסלע** – הם אנשים גדולים מאוד השוקלים מעל ל-400 ק״ג כל אחד ועורם הקשה, העבה והמחוספס גורם להם להיראות כמו סלעים מהלכים (אפילו אוזניהם תת עוריות ומצופות קרום דק ובלתי נראה לעין).

**הת׳סקרנגים** – הם אנשי לטאה שונים מבשאר עולמות הפנטזיה, וכאן הם קיבלו אופי שובב וחיבה מוגזמת לדרמטיות ולסיפור סיפורים מוגזמים.

**הרוחונים** – נקראים באנגלית WINDLING. הם קטנים יותר מזוטונים, ובעלי כנפיים יעילות מאוד. אוזניהם מחודדות עוד יותר מלאלפים ומגיעות כמעט עד לקצה ראשם.

### מקצוענים

לשחקנים גם יש מגוון רחב מאוד של מקצועות. באנגלית הם נקראים DISCIPLINES, אבל הם סגורים כמעט כמו המקצועות של מוד״מ, מה שלא היית מצפה לו בשיטת כישרונות-דרגות (מיד נדבר גם עליהם). ניתן לבחור בקשת, אדון-חיות, פרש, יסודנאי (אוקיי, אוקיי, אלמנטליסט. מבסוטים?), אשליין, נתרמאנסר (קוסם מישורים, בערך), פושט שמים, סייף, גנב, זמר נודד, לוחם, חרש-נשקים וקוסם. בסך הכל שלושה עשר מקצועות, וליד כל מקצוע מופיעה דמות לדוגמה מהמקצוע הנתון, כך שניתן להבין אותו יותר טוב או להתחיל לשחק מיד מבלי לבנות דמויות.





תיאור המקצוע כולל את התכונות החשובות לדמות מהמקצוע (אם כי אין הגבלה וניתן להיות קשת גם עם זריזות נמוכה, פשוט לא קשת טוב במיוחד) ואת הגזעים **שלא יכולים** לבחור במקצוע. זאת משום שרוב המקצועות אסורים רק לגזע או שניים ולכן אין טעם לרשום את כל אלו שכן יכולים לבחור בו. כמו כן, מתואר טקס הקארמה (הדרך בה דמות מחזירה לעצמה נקודות קארמה שאבדו לה) ומצוינים כישרונות אמנותיים שתורמים לרוח הדמות, כשלאדון החיות למשל מצוינים צביעת גוף, פיסול וחיתוך עץ ככישרונות התורמים לרוח הדמות.

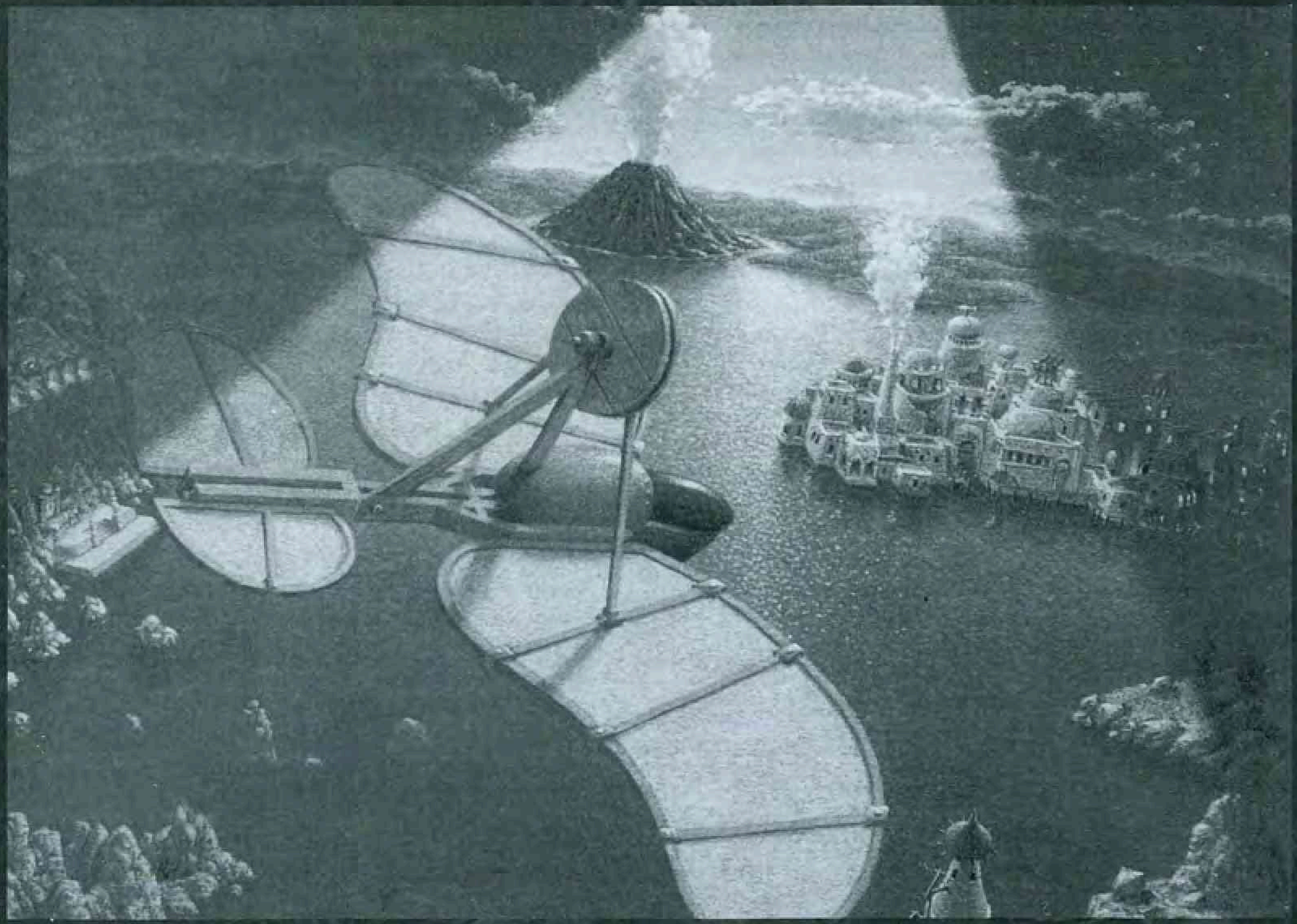
כמו כן, כל הדמויות מתחילות במעגל הראשון. המעגלים הם למעשה דרגות בשם אחר וכל מעגל מתאר רשימה (ארוכה במעגל הראשון וקצרה בשאר) של כישרונות מיוחדים שהדמות יכולה ללמוד ולפתח. ככל שאתה עולה מעגלים אתה מקבל מגוון רחב יותר של כישרונות מיוחדים (לכל מקצוע מתוארים שמונה מעגלים). כמובן שכדי לעלות מעגלים יש לצבור ניסיון, שבאמצעותו הדמות משפרת את כישרונותיה וכאשר היא מגיע לרמה מסוימת היא עולה מעגל, כך שלמעשה זוהי שיטת דרגות-כישרונות בדומה למה שנעשה בהצלחה רבה ב-Rolemaster וב-Merp.

### שני סוגי כישרונות

הכישרונות מחולקים לשני סוגים: TALENTS (כישרונות מיוחדים) ו-SKILLS (כישרונות רגילים). למעשה, רוב הכישרונות של הדמות יהיו מיוחדים והסיבה לכך פשוטה מאוד.

כפי שציינו הדמויות, הן בעלות נטייה גבוהה לקסם, וכתוצאה מכך הכישרונות המיוחדים הם כאלה שמקורם באופי הקסום של הדמות והם מתקדמים הרבה יותר מהר מכישרונות רגילים. עם זאת, כל דמות מוגבלת לכישרונות המיוחדים של המקצוע שלה (מלבד בני האדם אשר יכולים להשקיע בכישרון מיוחד המאפשר להם לחרוג במקצת ממגבלה זו), וביצוע חלק נכבד מהכישרונות המיוחדים עולה בקארמה או בנקודות חיים, כשחלק לא פחות קטן לא עולה כלום. מאידך, הכישרונות הרגילים מכסים את כל מה שהיית מצפה לו בשיטת פנטזיה, אבל שוב הם חיוורים לעומת הכישרונות המיוחדים של ה-ADEPTS.

יתר השיטה מעניינת למדיי – שיטת הקסם מכילה כמה הפתעות מוזרות וחדשות, וכך גם שיטת הקרב. אני אתן לכם להיות מופתעים כשתקנו את השיטה, אבל אני מבטיח שתאהבו אותה במיוחד אם אתם אוהבים שיש לכם המון אפשרויות ומקום לתכנון, גם בשיטת הקסם וגם בקרב. באופן כללי זהו משחק התפקידים הטוב ביותר ש-FASA הוציאה אי פעם (לעניות דעתי) ובגלל שהוא בעברית כולם יכולים לשחק בו. כמו כן, מכילה הערכה רשימה ארוכה של ספרי עזר, הרפתקאות, ספרים ותוספות שניתן לרכוש, אם כי בינתיים רק באנגלית.



ניתן יהיה להשיג את המשחק בחנויות החל מחודשי אפריל-מאי, וכמובן דרך חברת אוליב ישירות בטלפון 03-5440993. תיהנו!

מאת: בן כספי

# TRASH IT
## קווסט ופלטפורמה

**יותר ויותר חברות פיתוח מנסות את כוחם בפיתוחי PLAYSTATION והפעם מגיע תורה של GT, אשר הביאה את להיט האסטרטגיה TOTAL ANNIHILATION.**

TRASH IT הוא קווסט ניסיוני המציב אותנו בנעליו של פועל ניקיון, שכל מטרתו היא להתקדם במסלול ההליכה שלו תוך פתרון חידות וצפנים המהווים את המכשולים בהם הוא נתקל. וכך, כשהוא מצויד בפטיש כבד ויכולת להפוך לכלי משורין (ודרכו להתגונן מפני מבנים שהוא הורס), הוא חייב לסלק את המכשולים מדרכו - כל זאת, תוך זמן קצוב של כשלוש דקות לכל תחנה במשחק.

ניתן לומר שהשימוש שנעשה בטכניקות תלת הממד כאן היה מוגבל ביותר וקשה לומר שהסביבה פנורמית - במקרה זה, העדיפה GT לבחור באקלים פלטפורמי תוך הדגשת החידות והצפנים השונים, כמו גם את הסגנון הגרפי המיוחד שבא לידי ביטוי בפיתוחים אחרים של החברה, כמו למשל ODDWORLD.

# ROCK & ROLL RACING 2
## אספלט אדום

**כפי שצפינו, פיתוחי ה-PLAYSTATION הפכו לנחלתה של כל חברת משחקים המכבדת את עצמה, והנה INTERPLAY הגדולה שהפיקה ענקי PC כמו FALLOUT ו-CARMAGEDDON, מביאה הפעם מירוץ מכוניות עתידני - ROCK & ROLL RACING 2.**

נקודת המוצא במקרה זה, מתחילה בעובדה שצוות הפיתוח של INTERPLAY החליט שכותר המירוצים הזה יהיה חלק בלתי נפרד ממסכת אירועים אלימה, אירועים שישנו את פני היקום העתידני - הכל יתחיל במהפך פוליטי בארה"ב, שם יעלה לשלטון נשיא חדש, אשר למרות הבטחותיו להביא שלום ושגשוג יגרור את היקום כולו למלחמת חורבן עקובה מדם ומלאת קורבנות.

לאחר שהיקום יהיה על סף השמדה, וכבר לא יישאר כל כך הרבה מה להרוס, אותו נשיא נורא ינסה להרוות את צימאונו לדם באמצעות עריכת מירוצי מכוניות אלימים, ובדומה לחוקי הגלאדיאטורים מי שינצח יחיה ומי שיפסיד יחוסל, כך שאחרון נהגי המירוצים, אותו אחד שישרוד, יתייצב בסופו של דבר כנגד הנשיא האמריקני בקרב של אחד מול אחד (מה שיאפשר נקמה מתוקה).

בתוך העלילה המטורפת והמקורית הזו (אחרי הכל, כמה פעמים יוצא שהנשיא האמריקני הופך לאויב האנושות), משתלב המשתמש שנכנס לנעליו של אחד מחמישה נהגי מירוץ מעולים - ולמעשה, הוא בוחר בדמות אותה הוא רוצה (כל אחת מהדמויות מגיעה מגלקסיה אחרת, כך שאין מקום לבהלה אם צורתן החיצונית אינה שגרתית במיוחד) ובכלי הרכב שישרת אותו במהלך המירוץ.

המירוץ עצמו מספק כמויות אדירות של אקשן עתידני וייאמר לזכות INTERPLAY שהיא איפשרה בחירה ברמות שונות של משחק, כך שאין צורך ביותר מדיי משימות אימון וניתן להשתלט על כלי הרכב ועל אופציות הירי השונות שהוא מספק.

מבחינה גרפית, נעשה כאן שימוש עקבי בגרפיקה התלת ממדית והמסלולים השונים מעוצבים היטב. יתירה מזאת, כדי להכניס את המשתמש לאווירה הנכונה העדיפו המפתחים להשתמש בהצללות כבידות ובסביבה חשוכה למדיי, מה שעשוי להוות מטרד לא קטן אם משחקים בחדר מואר.

# BATTLE ARENA TOSHIDEN 3
## רגעים גדולים של אקשן

**לפני כשנה התחלנו לעבוד על מדור ה-PLAYSTATION ואחד הכותרים הראשונים שהגיעו למערכת היה SOULBLADE מבית NAMCO. בזמנו התלהבות הייתה עצומה - סוף סוף היה לפנינו משחק מכות נקי וחלק בתלת ממד, וידענו שיעבור זמן מה עד שיגיע המתחרה הראוי.**

אם להודות על האמת, כבר אז הסתובבו שמועות שיום הגעתו של המתחרה לא רחוק, ושהוא יגיע במסגרת אחד הפרקים החדשים של סדרת הלחימה מבית TAKARA - BATTLE ARENA TOSHIDEN.

לאחרונה, משווק בחנויות הפרק ה-3 בסדרת ה-TOSHIDEN והוא מביא חידושים גדולים בכל הנוגע למגוון הדמויות הרחב, לעושר ההפקה, לחדות התלת ממד, לזירות הקרב, ובמילים אחרות, בכל מה שמשחק לחימה טוב צריך לתת למשתמש הביתי.

מבחינת העלילה, הפרק ה-3 מתרחש לאחר הקרב הקודם בזירת TOSHIDEN, שבמהלכו נהרסה עד היסוד קהיליית הרשע הסודית שניסתה להביס את כוחותינו. ניצולי ההפקה הקודמת הצליחו להתגבר על האויב וכל מה שהם רוצים זה לחזור הביתה בשלום, אלא שבדרך הביתה צפוי להם מפגש עם אויב חדש ששואף לחסל אותם כליל.

### נקודות המפתח

★ מבחינת הגרפיקה התלת ממדית יש כאן התפתחות ויזואלית יוצאת מהכלל, כך שאותה חדות גרפית שבאה לביטוי בהצללות המוצלחות מהפרקים הקודמים התפתחה עוד יותר באמצעות מיפוי הטקסטורות, אפקטים מעולים של תאורה (המתבטאים במיוחד במהלכים המיוחדים) ועיצוב אנימטורי חדשני המתבטא ברציפות וחדות תנועה מעניינת.

★ 11 הדמויות הפופולריות מפרקי TOSHIDEN הקודמים מופיעים גם כאן (כפילו של מייקל ג'קסון, יום שלישי ה-13 וכו'), ובנוסף להם נמצאות עוד שלוש דמויות חדשות לגמרי, סך הכל 14 דמויות.

★ פעולות המשחק המשולבות כוללות יותר התקפות מיוחדות מכפי שראינו בעבר והדבר מתבטא בשליחת קרני לייזר מיוחדות, כדורי אש, מכות חשמל, חומות אנרגיה וכו' - כל זאת תוך שינויי מקצב ותאורה שפשוט מקפיצים את רמת האדרנלין בדם לשיאים חדשים.

★ כדי להגיע לחדות הגרפית המקסימלית ניתן לבחור בתאוצת פריימים של 30 או 60, בהתאם לצרכים של השחקן. היינו - אם השחקן ירצה להתפעל משטח גדול הוא יאיץ פחות פריימים ואם הוא יעדיף קרב נקודתי הוא יבחר בתאוצה חדה ומוגברת.

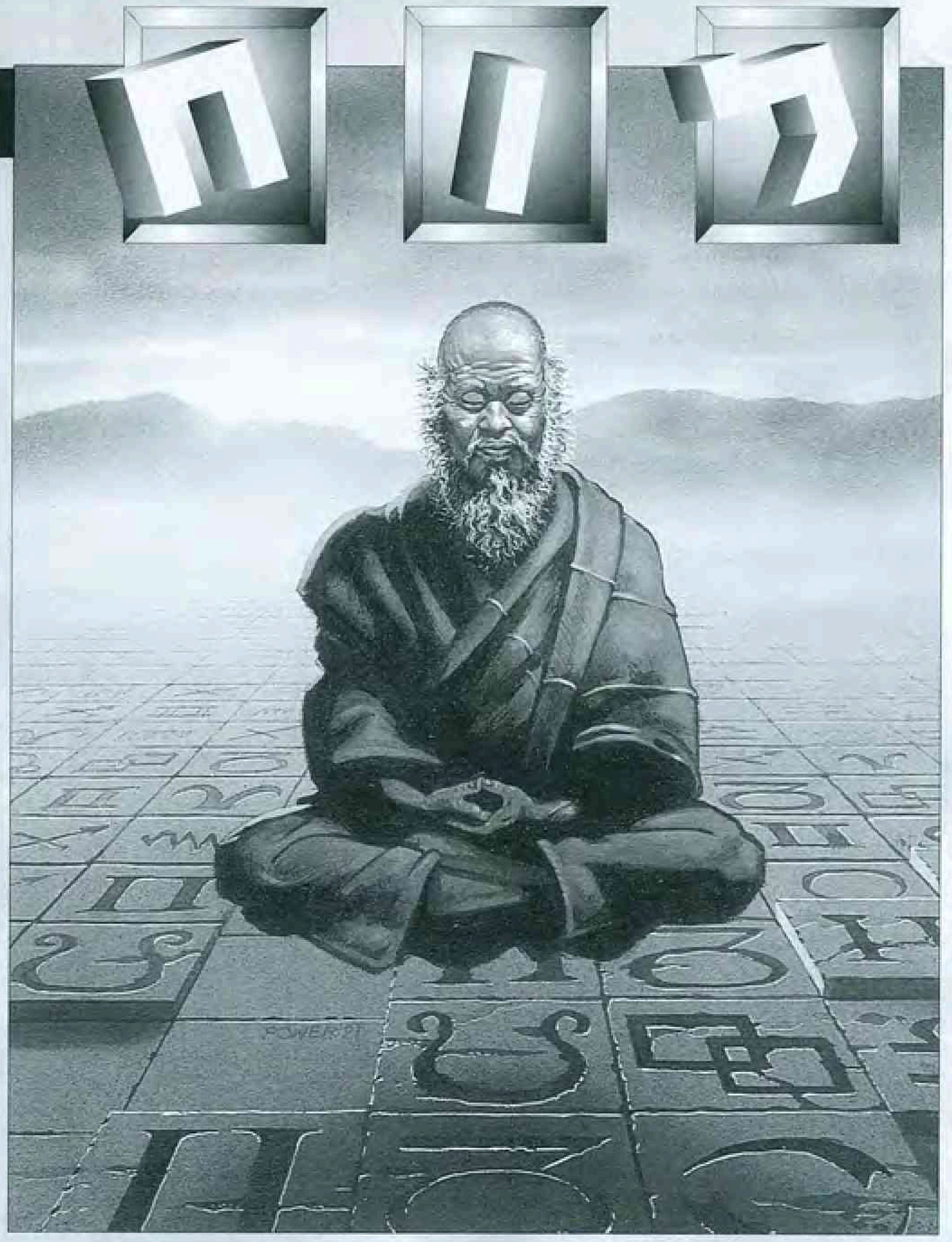
★ בנוסף, יש כאן משימות אימון טובות, אופציה ללחימה בזמן מוגבל ואופציה למשחק בשני שחקנים ולמשחק נגד ה-PLAYSTATION.

### אולם...

הפרק ה-3 בסדרת TOSHIDEN מצליח להביא את הריגושים שמשחק לחימה טוב יכול וצריך להביא, אך יש לו כמה נפילות קטנות, הנוגעות בראש ובראשונה לעובדה שהוא לא מצליח להרים את הז'אנר לפזה חדשה של מצוינות.

מבחינת הגרפיקה למשל הוא אכן מביא את אנימציית תלת הממד הכי טובה שאפשר להביא, אך הוא ויתר בכל הנוגע לטכניקות וידאו. מבחינת הסאונד הוא מביא את הצלילים הנכונים, אך לא מאפשר בחירה של סגנונות מוסיקליים. בכל הנוגע לדיבוב, הכל מתנהל ביפנית מה שעשוי להיות קצת מרוחק ממדינות אירופה, צפון אמריקה וכו'.

בכל אופן, נראה שנאלץ להמתין בסבלנות עד לבואה של הפזה החדשה בפרק ה-4 בסדרה או עד להגעתו של מתחרה חדש.




## למכירה

✔ למכירה המשחקים הבאים: STARCRAFT, LONGBOW2, NIGHTMARE CREATURES, LAND RISING, MK-TRILOGY ועוד הרבה משחקים אחרים. בקניית שני משחקים תקבלו משחק שלישי - חינם. דניאל, 06-6593571.

✔ למכירה המשחקים: ריימן, ספייס ג'אם, ODDWORLD ו-SPUD. דקל, 06-6767146.

✔ למכירה מחשב 486 DX2-66, 16Mb, כונן קשיח 420Mb, כרטיס קול Sound Blaster 16, כוננים 1.2, 1.4, כונן CD-ROM X 4, מסך 14 אינץ' + מקלדת + עכבר + משטח לעכבר + רמקולים, כולל משחקים ותוכנות - כל זאת במחיר 1,250 ש"ח בלבד. דוד, 03-5712751.

✔ למכירה או החלפה המשחקים הבאים באריזות המקוריות: D, NINE, SPACE QUEST 6, ANGEL DEVOID, CYBERMAGE, IRON MAN ועוד משחקים רבים במחירים סבירים. דודי, 03-6354258.

✔ למכירה גיים גיר במצב מצוין כולל 3 קלטות וממיר. המחיר נא בין 300 ל-400 ש"ח. ינון, 08-9264879.

✔ למכירה מחשב 486 DX-66, 16Mb זיכרון, כונן 5.1/4 וכונן 1.44, כונן CD-ROM X 4, כרטיס קול 8 ביט + רמקולים, מודם פנימי 14,400, שני כוננים קשיחים 200Mb (יחד), מערכת הפעלה Windows 3.11 + תוכנות ומשחקים בתוך המחשב. אורנה, 09-8352929.

✔ למכירה "המדריך לשחקן" ל-D&D, וקלפי "חיילי החורבן". יונתן, 03-6911557.

✔ למכירה או החלפה משחקים חדשים: EARTH 2140, DARK REIGN, JET MOTOR, NBA ACTION 98, MOTOR RACER, CONSTRUCTOR, DAYTONA ועוד הרבה משחקים. מחיר כל משחק עד 50 ש"ח בלבד. עודד, 052-992417.

✔ למכירה או החלפה משחקים מקוריים על גבי CD-ROM במחירים זולים: טמהוגו, SPACE PIRATES, DRUG WARS, ZORK NEMESIS (3 תקליטורים), THE LAST BOUNTY HUNTER. קובי, 03-6315019, כל יום עד השעה 22:00.

✔ למכירה המשחקים הבאים: LARRY 7 ומתקפה אווירית, כל משחק ב-10 ש"ח, GAME-BOY עם 3 משחקים ב-100 ש"ח, GAME GEAR עם 3 משחקים ב-150 ש"ח. רועי, 09-9542950.

✔ למכירה המשחקים: באטמן חוזר - 20 ש"ח, HUMANS - 25 ש"ח, תגליות כדור הארץ - 40 ש"ח, STARBALL - 15 ש"ח, HEL CAB - 20 ש"ח, SPACE PIRATS - 30 ש"ח והמשחק WHO SHOOT JOHNNY ROCK - 30 ש"ח. המחיר של כל משחק נוסף הוא 15 ש"ח. בקניית 3 משחקים מקבלים משחק רביעי - חינם. כל המשחקים ניתנים להחלפה במשחקים אחרים. ירון, 03-9583511, לא בין 14:00-16:00.

✔ למכירה ערכת לימוד עצמי של התוכנה TURBO PASCAL 7.0 הכוללת ספרי לימוד של התוכנה ואת התוכנה עצמה, הכל ב-160 ש"ח. כמו כן, למכירה המשחקים RAYMAN על גבי תקליטור ב-35 ש"ח ו-RETRIBUTION על גבי תקליטור ב-15 ש"ח. עמית, 03-9331631.

✔ למכירה או החלפה התקליטורים הבאים: FIFA 96, CYBER MAGE, DESCENT, BEASTS BUMPKINS, SIM COPTER, MORTAL KOMBAT 3, IRON HELIX, THE 7 GUEST, שחמט 4000, תוספת של 250 משימות ל-RED ALERT, ATLAS USA, COMMAND & CONQUER ו-WARCRAFT. סליין, 03-5255229.

✔ למכירה המשחקים: חקירה משטרתית - הימ"מ (SWAT), מסע בין כוכבים - הדור הבא, לא יאומן כי יסופר (החידה של מיסטר לו), רצח מדרגה ראשונה ומירוץ קטלני. כל המשחקים מגיעים באריזה המקורית. חיים, 07-6763169.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: MDK, NORMALITY, LBA 2, WORLD CUP GOLF, DUNEL + ROBOCOP 3, אנימציה ממוחשבת וקומיקס בעברית. עמית, 06-6766119.

✔ למכירה המשחקים הבאים: KYRANDIA 3, BAD MOJO, FALL THROTTLE, SYNDICATE WARS, FLIGHT SIMULATOR 6.0 ומדריך למשחק: XCOM-APOCALYPSE הכולל טיפים. סם, 08-8597541.

✔ למכירה CD-ROM X 6 + משחק מחשב "שאנארה" במחיר 100 ש"ח. עדן, 03-5407948.

✔ למכירה המשחקים הבאים על גבי CD-ROM: TOMB RAIDER במחיר 120 ש"ח, DOOM 1 ב-20 ש"ח, MEN IN BLACK ב-150 ש"ח, SHERLOCK HOLMES ב-50 ש"ח, QUAKE ב-100 ש"ח, שומר מסך של TOMB RAIDER ב-5 ש"ח, WHO SHOOT JOHNNY ROCK ב-30 ש"ח, SPACE PIRATES ב-70 ש"ח ו-GREAT NAVAL BATTLES IV ב-10 ש"ח. טל, 03-6478145.

✔ למכירה מגסון + 2 שלטים + קלטת של 6 משחקים, הכל במחיר של 160 ש"ח בלבד. כל קלטת עולה 30 ש"ח. ירון, 03-9583511, לא בין 14:00-16:00.

✔ למכירה מחשב PENTIUM 120, ללא מסך וללא כונן קשיח. כמו כן, למכירה המשחקים: FIFA 96, FIFA 97, FIFA 98, MEGARACE 2, NBA 98, סיימון המכשף ו-LOMAX. רונן, 04-8446177.

✔ למכירה מבחר משחקי מגה דרייב במחיר 80-120 ש"ח: ALLADIN, TOY STORY, NBA JAM, EARTH WORM JIM, MORTAL KOMBAT 2, SONIC 1, SONIC 2, MICKEY MANIA, TAZ, MEGA GAMES 2. ניר, 03-6486026.





## מעוניינים

✔ מעוניין לקנות את המשחק BOMBER MAN. דקל, 06-6767146.

✔ מעוניין לתת עזרה, צ'יטים וקודים לכל משחק במחיר נמוך במיוחד (פתרונות למשחקי הרפתקה לבעלי מודם בלבד). צביקה, 03-5368157, אחרי השעה 15:00.

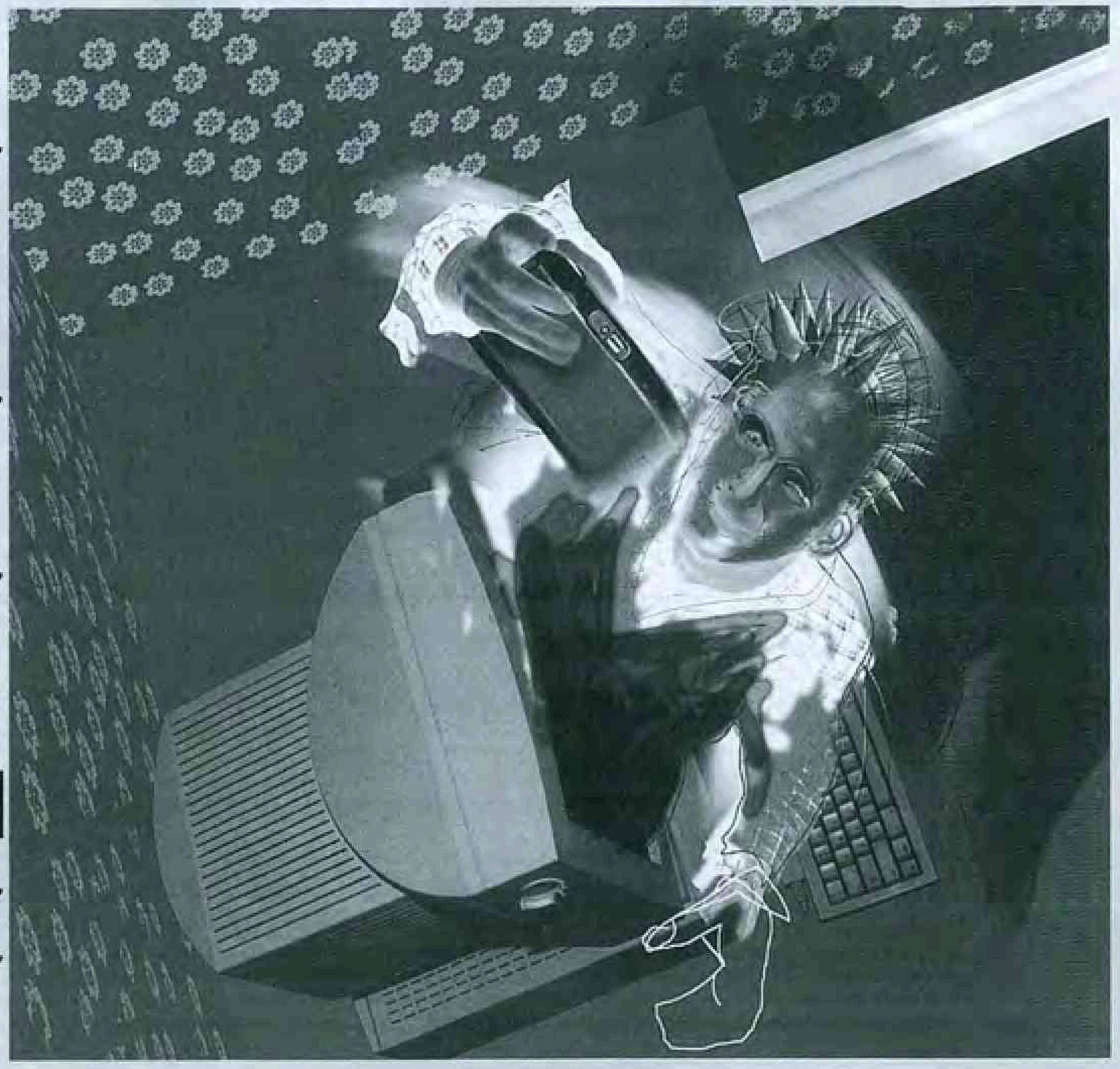
✔ מעוניין להשיג בכל מחיר את המשחק "אי הקופים 2" על גבי CD-ROM, בתמורה אתן משחקים אחרים או תשלום. אלעד, 06-6338195, לא בשבת.

✔ מעוניין להחליף משחקים לנינטנדו 64 עם אנשים הגרים בחיפה. אריק, 04-8236503.

✔ מעוניין להשיג את המשחקים: לארי 7, SKULLS 3, SUPER SPY, אוריון בורגר, BROKEN SWORD, WWF 4 ומשחקי מכות כמו X-MAN וספיידרמן למחשב. בתמורה אתן משחקים חדשים כמו: NBA HANG TIME, TOTAL ANNIHILATION, DIABLO, LORDS 2, QUAKE 2 ועוד. נתי, 04-8258524.

✔ מעוניין להשיג את המשחקים JONES ו-JONES 2, בתמורה אשלם מחיר טוב או אתן משחק אחר. יובל, 09-9548947 או 09-9552469 או 050-657483.

✔ מעוניין לקבל צ'יטים למשחק STARCRAFT וגם למשחק BATTLE ZONE. תומר גל, רח' חוחית 17, רחובות 76329.



## הצילו

✔ הצילו!!! תקוע במשחקים הבאים: WING COMMANDER 3 ו-LEISURE SUIT LARRY. בתמורה אני מוכן לעזור בכל משחק הרפתקה. צביקה, 03-5368157, אחרי השעה 15:00.

✔ הצילו!!! תקוע כבר המון זמן במשחקים: SPACE QUEST 6, AMAZONA'S, QUEEN, BLUE FORCE ו-LORD 2. בתמורה אתן עזרה במשחקים: קירנדיה, אי הקופים 2, HELL, סיימון 1 ו-2, שליט הממדים ועוד. נתי, 04-8258524.

✔ הצילו!!! זקוק לעזרה במשחקים: KING QUEST 3 ו-4 ובמשחק "קירנדיה" (רק בהתחלה). אלעד, 06-6338195, לא בשבת.

✔ הצילו!!! תקוע במשחק RAYMAN בתחילת העולם השלישי. בתמורה אתן צ'יטים למשחקים הבאים: MEN IN BLACK, ANTARA, NHL 98, HEXEN 2, ברית הגורגון, FORMULA 1, STAR TREK BORG, HEROES 2, MECH WARRIOR MERCENARIES 2, SETTLERS 2, TOTAL ANNIHILATION ו-JEDI KNIGHT. אלירן, 04-9980714.

✔ הצילו!!! תקוע במשחקים NEVERHOOD AND BUD TUCKER, בתמורה אתן עזרה במשחקים: אי הקופים 3, פייבל, BROKEN SWORD 2 + קודים למשחקים: TOMB RIDER ו-MAN IN BLACK. בן, 03-9656249.

✔ הצילו!!! זקוק לעזרה במשחק BLUE FORCE מגיליון WIZ 84, בתמורה אתן עזרה במשחקים: לארי 7, אי הקופים ו-POLICE QUEST SWET. דניאל, 03-9013099.

✔ הצילו!!! תקוע במשחק LBA 2, בתמורה אעזור במשחקים שוליית המכשף 1 או 2, אתן קודים למשחקים וכו'. איתן, 03-5568206.

## משחקי תפקידים

✔ דרושים שחקנים למרוצללים בגילים 9-12 מאזור נתניה. יואב, 09-8620135.

✔ שה"ם ושחקן מחפשים שחקנים נוספים (AD&D) בגילים 12-14 מאזור קצרין. ניר, 06-6961064.

מאת: מיכאל לוגסי

◎

## POLICE QUEST 2: SWAT
## סבלנות, רבותיי

**מפיץ: SIERRA**

למרות שהכותר הזה כבר סוקר במדור לפני כחודשיים, הרגשתי צורך לחזור, להעיר ולהכין אתכם לקראת המוצר, שלדעתי, הוא המבטיח ביותר לשנת 1998.

מדובר בפרק השני של סדרת הימ"מ החדשה של חברת SIERRA (הממשיכה את סדרת המשטרה המוצלחת POLICE QUEST). להזכירכם, הפרק הראשון של SWAT הוא כנראה לא הכותר ש-SIERRA תרצה לשמר ולזכור, היות ולמרות כל החשיפה התקשורתית ואלפי הכתבות, המשחק נחל אכזבה בשוק המסחרי.

נדמה לי שהדבר נבע כתוצאה ממשחקיות מעייפת ומתישה (בחירת צעדים מדויקת, שינון מרתוני של ספרי משטרה ושל קודים ושפת סימנים), ומהעובדה שהשחקן היה צריך לנווט את לוחמי היחידה בין תמונות קפואות, בלי שום אינדיקציה למה שקורה מאחוריו, מלפניו ומצדדיו.

במטרה לתקן את המעוות חזר צוות הפיתוח של SIERRA לשולחן העריכה והתאים את הסדרה לז'אנר אסטרטגיה קליל יותר וללחימה-טקטית מעניינת.

בכל משימה, עובר השחקן תהליך מסודר של קריאת מצוקה, נסיעה מהירה למקום האירוע, תדרוך קצרצר, סידור של הלוחמים בעמדות והתחלה באקשן, כאשר עומדת לרשותו סדרה רחבה של שוטרים ובעלי תפקידים, כגון: צלפים, גששים, כלבנים, מומחים למו"מ וכו'.

בפרק זה, התמונה אינה נעצרת ולא ניתנות לשחקן הרבה ברירות לחשוב ולתכנן - למעשה, זהו בעצם משחק טקטי

בסגנון COMMAND AND CONQUER ו-STARCRAFT רק עם הרבה יותר יחידות ניידות (ראוי לציין את כלי המלחמה ה"כבדים" יותר כמו מפלסת הדרך וטנקים משוריינים למיניהם).

לאחר סיום מוצלח של משימה, יופיע קטע וידאו מדהים שייתאר מה הצלחת להשיג ומה מצפה בהמשך (ברחובותיה האפלים ובתיה הטחובים של אחת ממדינות ארה"ב), ואם תמשיך ותתמיד בהשלמת ההוראות והפקודות, תועלה בדרגה, תקבל היתרים מיוחדים ותצפה באפשרות לעבוד עם כוחות רבים ורחבים יותר.

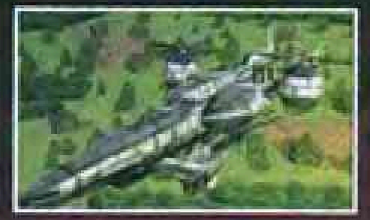
יתירה מזאת, אשפי האסטרטגיה שבינינו ישמחו לשמוע, שבתחילת כל משימה ניתן לבחור את הצד הנשלט, כך שאפשר לחזור ולשחק בתפקיד הטרוריסטים או השוטרים, מה שמעניק למשחק גיוון מעניין ורק מגביר את הסקרנות להשקה הצפויה.

◎

## FINAL FANTASY VII
## שבע, שמונה, מי סופר!?

**מפיץ: EIDOS INTERACTIVE**

המשחק מתחיל בסיפורו העצוב של כוכב לכת עמוס תושבים, שחברה זדונית בשם שינרה, הצליחה להשתלט על אספקת המשאבים האדירה שלו ולאלץ את התושבים והחברים האחרים שזקוקים לו לשלם בעבורם.





משחקים באמצע הדרך

חבורה של לוחמים מעולים התחברה עם מומחי נשק ופירוטכניה מגלקסיה אחרת (למרות חילוקי הדעות בעבר) - זאת, כדי להפיל אחת ולתמיד את שינרה, הממררת להם את החיים כמעט כמו ביל גייטס ותוכנת החלונות החדשה שלו.

במקרה זה, ירכיב השחקן את החבורה האולטימטיבית, יעמיס עליהם כלי נשק ואביזרים ויצא למסע עקוב מדם ונוזל בטריות, כדי ללכוד את כל השומרים, הפקחים וצמרת הדירקטוריון להשבת הצדק והשלום.

◎

## SHADOW MAN
## בצל TOMB RAIDER

**מפיץ: ACCLAIM**

מאז ההצלחה המטאורית של סדרת TOMB RAIDER וכותרי פעולה חדשניים בסגנון TIME COMMANDO ו-MDK (בהם השחקן שולט על דמות תלת ממדית, בסביבה פנורמית), התחילו לצוץ חיקויים וכותרים תואמים.

חלק גדול מהם נעזבים כבר מהמבט הראשון, מסיבות פופולריות כמו גרפיקה כבדה מדיי למחשב אטי מדיי (שלא מאפשר משחק במהירות סבירה או לאחר תבוסה בקרבות שנבעה מקשיי הפעלה).

למרבה הפלא, הצלחתי למצוא כותר בשם SHADOW MAN שעומד בכל הקטגוריות הנ"ל ואף מתקן פגמים שמקיפים שוברי קופות שהזכרתי מקודם - הוא הורכב על ידי מנוע תלת ממד

מיוחד, בתקן VOODOO החדיש, מה שמכניס את השחקן להרפתקה מדהימה ביופיה, בין מגוון זמנים ועולמות עם סדרה רחבה של כלי נשק ואפשרות מבט לכל נקודה במרחב.

חובה לכל חובב אקשן ושחקנים חדשים! בעוד כשבועיים בחנויות.

◎

## M1 TANK PLATOON 2
## אחריי ל"שריון"

**מפיץ: MICROPROSE**

כמה פעמים עצרתם לשנייה בעת משחק מטורף במדמה מטוס קרב, כדי לחשוב מה מרגיש אותו חייל (בטנק מרכבה) שכרגע פוצצתם לגורמים?

המשחק הבא, מבית MICROPROSE ישמח להעביר לכם את התחושות המפחידות האלה, באופן מדויק וריאליסטי מאוד, ויאפשר, סוף סוף, להשיב אש לכל אותם פרחי טיס מחילות האוויר הווירטואליים.

אחרי הכל, מדמי טנקים לא מוצאים כל יום, ובטח שלא אחד שמצליח לעניין ולמכור כל כך - כאן תבחר קמפיין היסטורי, תצייד את הטנק המתאים במיטב התחמושת הפגזים ואנשי הצוות, תקבע כיווני התקפה והגנה ותצא להשלים את הוראותיך - הכל בגרפיקה חדה ומדויקת, עם כל הפרטים, הנתונים והארכיונים שאי פעם תזדקק להם.

מתאים גם לחובבי אקשן טהור ואמור להיות בחנויות בזמן שתקראו כתבה זו.

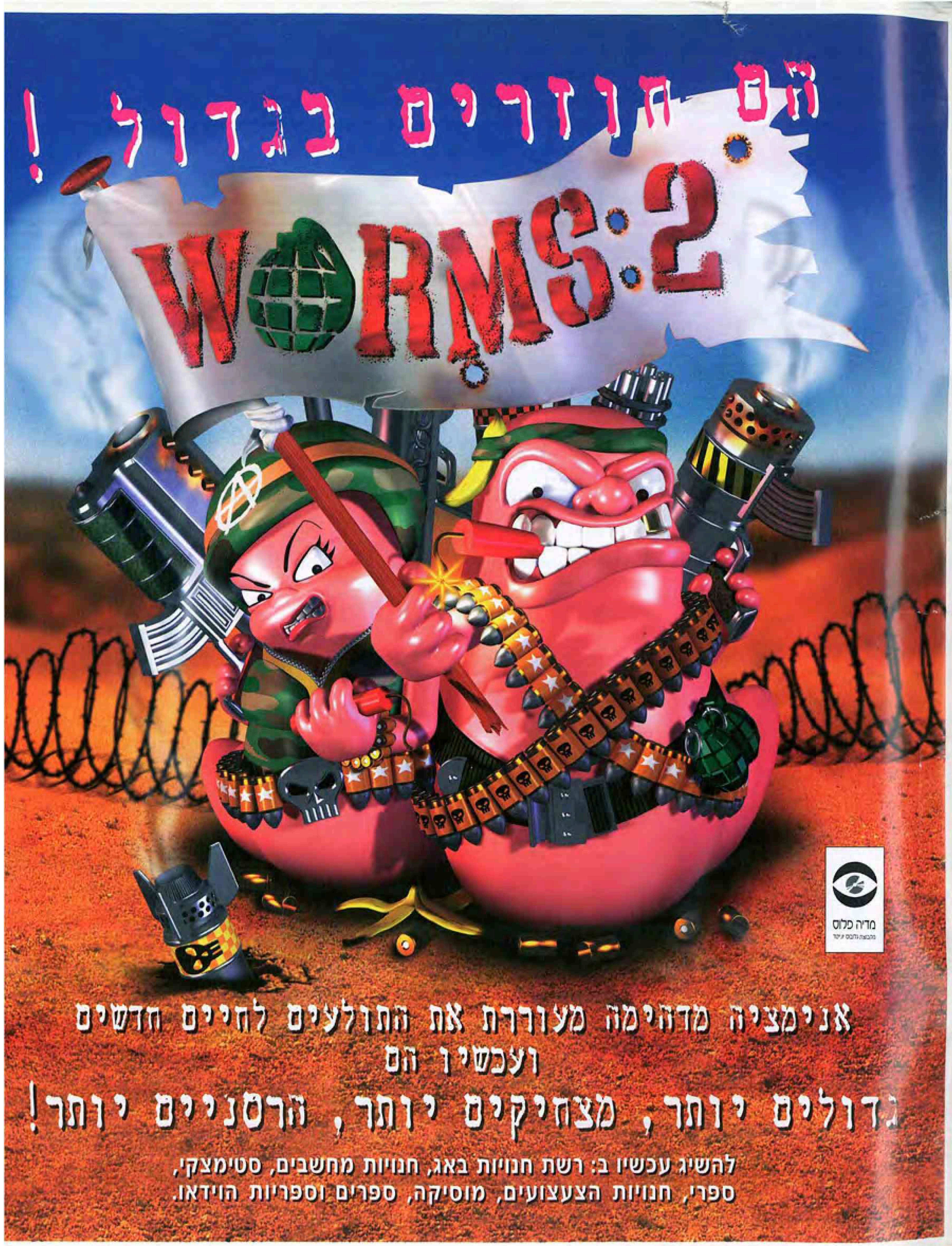
◎

## STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD
## לא נמאס להם?

**מפיץ: INTERPLAY**

קראו לזה "חבטה בברזל בעודו חם", "אכילת אבטיח בעודו קר" או איך שתרצו - אף אחד לא מבין את ההתלהבות של חברת INTERPALY בנוגע לזיכיון שקיבלה על סדרת "מסע בין כוכבים".

היא, מצידה, ממשיכה להוציא כותרים על גבי כותרים, בכל סגנונות המשחק כדי



לנסות ולתפוס אותו פלח שוק המתעניין בסרטים ובשידורים החוזרים בטלוויזיה. כעת, הגיע תורו של ה-FIRST PERSON PRESPECTIVE או המבט בסגנון DOOM (שכולנו שבעים ממנו), והשחקן יתפוס את מקומו של קלינגון עצבני, שנתקף התקפי מוסר והחליט לרוקן את גלקסיית השמש מכל חייזר המעז להשמיע את קולו ברבים.

אלפי מסדרונות חשוכים, מאות אויבים לא חכמים במיוחד, עשרות כלי נשק "אכזריים" ובעצם אכזבה אחת גדולה...

◎

## DEATHTRAP DUNGEON
## מבוך אחד גדול

**מפיץ: EIDOS INTERACTIVE**

ועוד כותר חדש מבית EIDOS, שמספקים לתעשיית המשחקים לא מעט שמות מוצלחים וכותרים שוברי-קופות. הפעם, בשורה לחובבי מבוכים ודרקונים שמתאכזבים כל פעם מחדש מקטעי הלחימה וההתקפה הפשוטים שמוצעים להם בכותרים שבשוק.

המשחק הזה הצליח למצוא את השילוב הנכון והמינון העדין בין מתן אפשרות להרכבת חבורת לוחמים ומבט סטנדרטי בכל הסטטיסטיקות, הנתונים והמספרים המאפיינים את עולם ה-D&D. אלא שלמרבה ההפתעה, המשחק לא נופל ברמה בכל הנוגע לסצינות הקרב, ובעצם רק משתפר.

במקרה זה, עומד לרשות השחקן מנגנון שליטה תלת ממדי נוח, שיאפשר לו לשלוט על כל הדמויות וציודם האישי בקלות יחסית, מבלי לפגוע באופן המשחק ויש כאן אפשרות למשחק פעולה נטו, במעין סגנון TOMB RAIDER ואופציית חיבור לאינטרנט של עד 100 שחקנים!

מומלץ מאוד לחובבי הז'אנר ובכלל!

◎

## ACES: X-FIGHTER
## כמו יין ישן

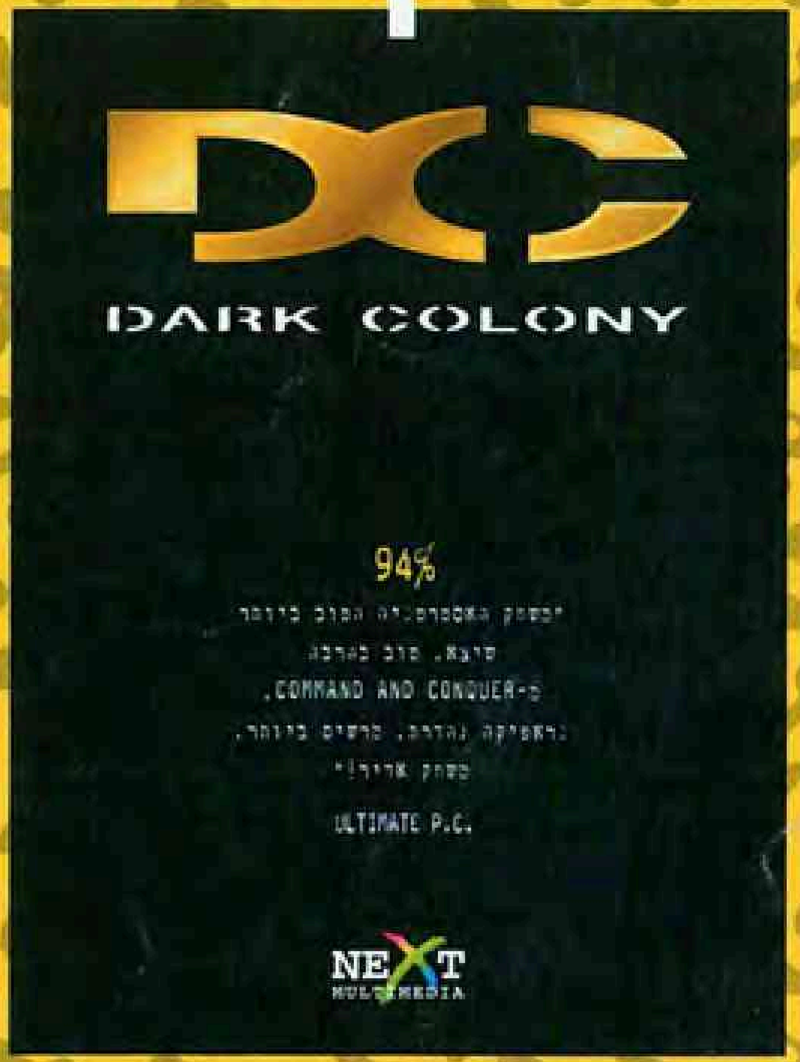
**מפיץ: DYNAMIX**

אין ספק, חברת DYNAMIX עשתה זאת שוב. לאחר סדרת ה-RED BARON המוצלחת ותריסר משימות ההשלמה וחבילות העדכון, החליטה החברה לפתוח בסדרה חדשה לגמרי, שתתמקד, שוב, במטוסים ישנים וכלי תעופה שעבר זמנם.

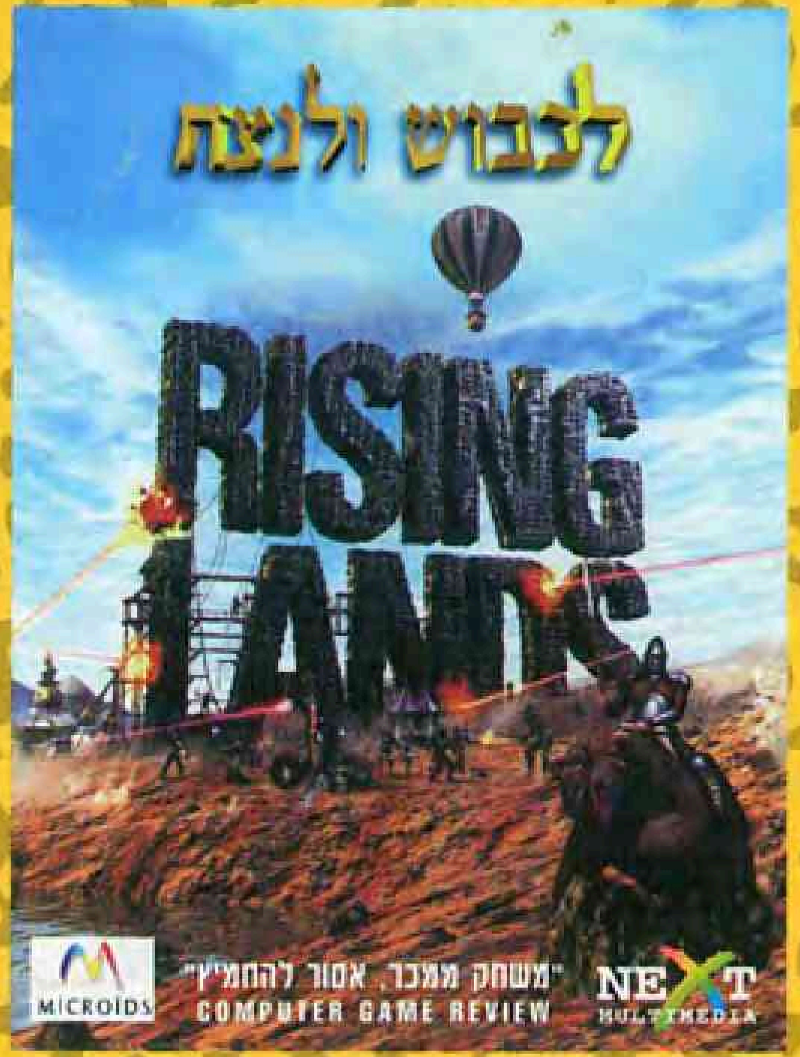
ההיסטוריה שבה לחיים ב-X-FIGHTERS, וחטיבת הטייסים הטובה ביותר בכל הזמנים חוזרת לשמיים - השחקן יוכל להרכיב את מבנה ההתקפה, למלא את מיכלי הדלק ולצאת לקרבות חוזרים במאורעות היסטוריים שחרצו גורלות.

במהלך הפעילות, ישנן המשתמש את קטעי הארכיון ויעקוב אחריהם בדייקנות - כל זאת, כדי להשלים את הפקודות בדיוק כפי שהושלמו בעבר וליצור את המצב האותנטי בו אנו חיים היום (יריה לא נכונה במטוס הנוסעים של ז'בוטינסקי וישראל חוגגת חמישים באוגנדה! ליווי מרושל של ספינת טילים בנגאסקי, וגרמניה תכבוש את כל אירופה!) מדהים ומרתק. בעוד שבועיים בחנויות.

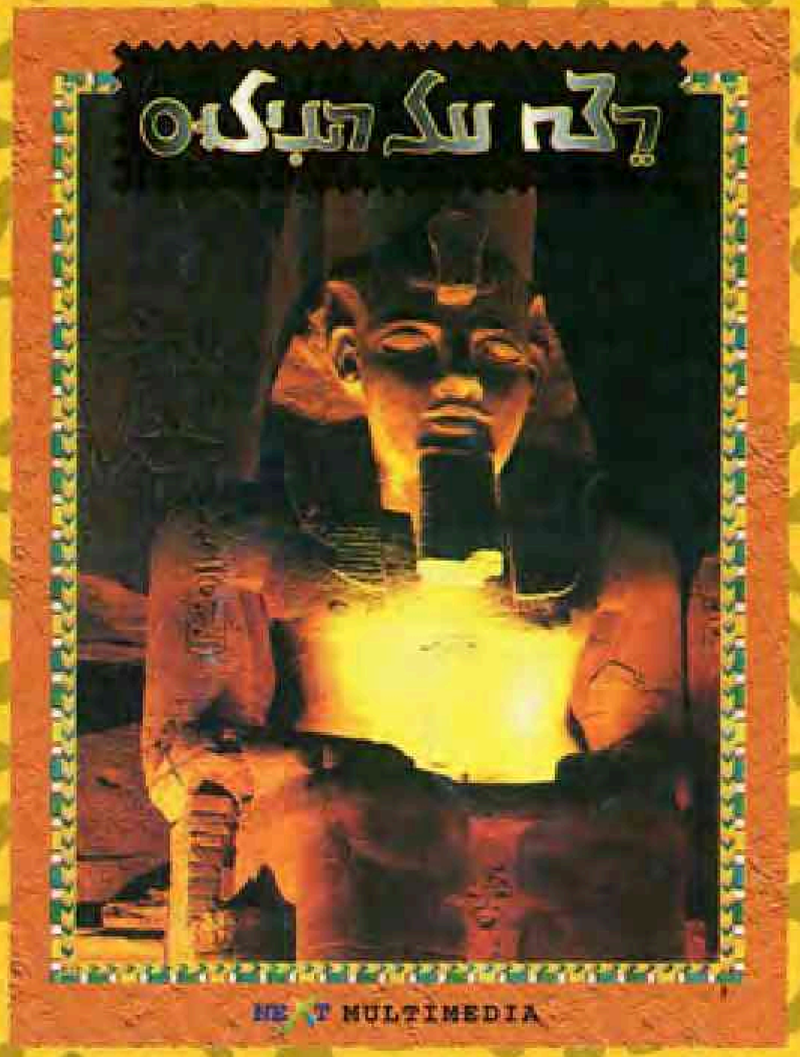
# מחפש אקשן?




השנה היא 2131, המלחמה על כוכב מאדים החלה... חייזרים מחפשים כוכב להתיישב בו ומגלים את מאדים. אתה חייב להציל את הכוכב לטובת תושבי כדור הארץ.
גראפיקה מהטובות שנראו במשחקי המחשב, משחק אסטרטגיה מבריק בשילוב הרפתקאות, קטעי וידאו ואנימציה מרהיבים... חובה!




כדור הארץ מתנגש עם מטאור... קבוצה של אנשים ששרדה מקימה חיים חדשים ואתה נבחרת לעמוד בראשה.
עומדים לרשותך מיטב האמצעים והטכנולוגיות... זה לא יהיה פשוט, יתחרו תחתיך וינסו לחסל אותך...




התקופה היא תחילת המאה, אתה ארכיאולוג ידוע שהגיע לא מזמן לפירמידות במצריים... קבוצה של שודדי קברים מנסה להוציא משם אוצרות אמנות. אתה מגלה פתח ונכנס.. עליך למצוא את הדרך החוצה, וזה לא פשוט, הרבה ינסו לחסל אותך... אתה מוכן לכך?

NEXT MULTIMEDIA

להשיג ברשתות השיווק, בחנויות מחשבים, ספרים וצעצועים